THE LEGEND OF

# ZELDA™

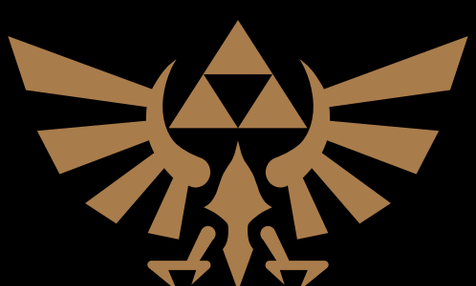
# HYRULE HISTORIA

# Introduction

*Link… es hora de despertar…*
*Tu increible destino se aproxima*
*… Es hora de levantarse…*
*Link… Link…*

THE LEGEND OF ZELDA™

HYRULE HISTORIA



# LA HISTORIA DE HYRULE

## Cronología

## *25th Anniversary Special Illustration*

Una ilustración especial creada para el 25º aniversario. Desde el inicio hasta *Skyward Sword*, todos los Links están aquí!

CONTENIDO

# LA LEYENDA COMIENZA


## *INTRODUCCIÓN*

La cronología de Hyrule ..... 1
Diagrama de las líneas temporales ..... 2

## *ERA DE LA CREACIÓN DEL MUNDO*

La leyenda de las diosas ..... 3

## *ERA DE LA DIOSA HYLIA*

La batalla ancestral ..... 4
Celéstea ..... 5
Los designios del destino ..... 6
La superficie ..... 7
El Portal del Tiempo ..... 8
La caída del Heraldo ..... 9

## *ERA DEL CAOS Y ERA DE LA PROSPERIDAD*

El sello del Reino Sagrado ..... 10

## *ERA DE LA FUERZA*

Los minish y la Fuerza de la Luz ..... 11
El nacimiento del brujo y la creación de la Espada Cuádruple ..... 12
La búsqueda de los cuatro elementos ..... 13
El fin del gran brujo ..... 14
La leyenda de la Espada Cuádruple ..... 15
Los cuatro héroes ..... 16

## *ERA DEL HÉROE DEL TIEMPO*

El reino de Hyrule en caos ..... 17
Los elegidos por la Trifuerza ..... 18
La insurrección de Ganondorf ..... 19
La Ocarina del Tiempo ..... 20
El reino de Hyrule en caos ..... 21
Los seis sabios ..... 22
La batalla decisiva contra Ganondorf ..... 23
La victoria del héroe Link ..... 24
El declive de Hyrule y el último héroe ..... 25
La Guerra del Encarcelamiento ..... 26

## *ERA DE LA LUZ Y LA OSCURIDAD*

La princesa de la luz y el descendiente del clan de caballeros ..... 27
El rescate de la princesa Zelda ..... 28
Un enlace al pasado ..... 29
El fin del Mundo de las Tinieblas ..... 30
La prueba de la Trifuerza ..... 31
El rescate de Din ..... 32
Nayru, la Oráculo de los Tiempos ..... 33
El retorno del rey del mal ..... 34
La aventura dentro de un sueño fugaz ..... 35
Buscando la forma de salir de la isla ..... 36

# CONTENIDO

*ERA DORADA*

El gran rey y la Trifuerza del Valor ..... 37

*ERA DEL DECLIVE*

La leyenda de la primera princesa Zelda ..... 38
Las leyendas transmitidas en Hyrule ..... 39
En busca de la Trifuerza ..... 40
Aparece el emblema en la mano de Link ..... 41
El empeño de Link. ..... 42

*ERA DEL HÉROE DEL TIEMPO (NIÑO)*

El Crepúsculo y los descendientes del héroe. ..... 43
Agitación en Termina. ..... 44
Los cuatro gigantes y la Máscara de Majora. ..... 45
La ejecución de Ganondorf, el rey del mal. ..... 46

*ERA DEL CREPÚSCULO*

Los poderes oscuros de Ganondorf. ..... 47
El encuentro de Midna y Link. ..... 48
El Palacio del Crepúsculo. ..... 49
La resistencia. ..... 50
El revivir de la princesa Zelda y la muerte de Ganon. ..... 51

*ERA DE LA SOMBRA*

La trampa del Link Tenebroso. ..... 52
El regreso de Vaati, el brujo de los vientos. ..... 53
La batalla contra Ganon. ..... 54

*ERA DEL HÉROE DEL TIEMPO (ADULTO)*

El Héroe del Tiempo devuelve la paz a Hyrule ..... 55

*ERA SIN HÉROE*

La leyenda de la Hyrule inundada ..... 56

*ERA DEL GRAN OCÉANO*

Las repetidas resurrecciones de Ganondorf ..... 57
La aventura que trae el viento ..... 58
Las diosas aprueban a Link ..... 59
La contramedida para detener a Ganondorf ..... 60
El nacimiento del Héroe de los Vientos ..... 61
La desaparición del viejo reino ..... 62

*ERA DE LA GRAN TRAVESÍA*

El inicio de la era de la exploración ..... 63
Las aventuras en el Linebeck I ..... 64
La batalla contra Bellum ..... 65

*ERA DEL RENACIMIENTO DE HYRULE*

La nueva historia del renacimiento de Hyrule ..... 66
La princesa Zelda se convierte en espíritu ..... 67
El regreso de la paz ..... 68


COMIC ESPECIAL

**THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD**

**AKIRA HIMEKAWA**

*[ Esta historia se lee de atrás hacia adelante ]*

# La cronología de Hyrule, tierra de los dioses

## La historia cíclica de la Trifuerza

## . . . Ésta es una historia que se ha ido transmitiendo a través de humanos como vosotros...

En las siguientes páginas encontraréis la historia de Hyrule, que separa las distintas entregas de la serie The Legend of Zelda en varias ramas. ¿Por qué es una leyenda y por qué nos presenta una historia recurrente? A continuación podréis descubrirlo todo, desde el motivo por el que Skyward Sword es la primera de las historias hasta los temas que conciernen a eras posteriores. Lo aquí tratado es el transcurso de la historia, de principio a fin, pero nuestro deseo es que viváis la verdadera aventura y averigüéis sus entresijos por vosotros mismos.

**Antes de desentrañar la historia, lee esto.**

### La historia aún se está desvelando

Esta cronología no se limita sólo a la información confirmada actualmente, sino que también recoge parte que aún no está del todo clara. Es bien sabido que la historia de Hyrule cambia con el tiempo y según la persona que la cuente, y por tanto continuará expandiéndose. Aunque ningún punto clave llegue a cambiar mucho, no hay duda de que seguirán naciendo nuevas leyendas y de que la historia será reescrita de nuevo.

### Poniendo nombre al héroe, Link . . .

Todos los héroes que aparecen en esta cronología son conocidos como Link. Es posible que tal sea su verdadero nombre, pero también lo es que tuvieran otro bien distinto. Algunos son la misma persona, pero la mayoría son Links únicos en su tiempo: puede que individuos totalmente distintos o quizás descendientes de heroicos ancestros. Del mismo modo, en la historia de Hyrule aparecen como líderes muchas princesas Zelda, porque toman también el legendario nombre de Zelda.

### Cómo leer la cronología

*Era histórica*

*Juego en el que tiene lugar la acción*

*Detalles desconocidos entre eras*

*Información adicional*

### Obras no incluidas en la cronología

La serie contiene otros juegos como Link's Crossbow Training y demás títulos derivados, pero no están incluidos en la cronología.

*BS The Legend of Zelda*

*Link's Crossbow Training*

## CRONOLOGÍA DE LA HISTORIA DE HYRULE

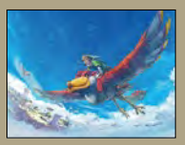
La cronología empieza con la creación del cielo y la tierra, seguida inmediatamente por los eventos de *Skyward Sword*. Continúa y se divide luego de *Ocarina of Time*, con una línea temporal explicando los eventos que siguen el triunfo de Link sobre Ganon, y la otra cuando es derrotado. La línea temporal donde Link triunfa es también dividida en dos realidades diferentes: la Era del Niño, donde Link regresa a su época original, y la Era del Adulto, donde el Héroe del Tiempo desaparece y Ganondorf retorna sin oposición.

### LA LEYENDA DE LAS DIOSAS Y EL HÉROE DEL TIEMPO (P. 70)

*Era de la creación del mundo* — *Se crean el cielo y la tierra*

*Era de la diosa Hylia*

*Era del cielo*



**Skyward Sword**

*La batalla ancestral y la reencarnación de la diosa Hylia*

*Retorno a la superficie*

–

*Era del caos* — *Se sella el Reino Sagrado*

*Era de la prosperidad* — *Se funda el reino de Hylia*

*Era de la Fuerza*

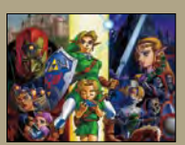
**The Minish Cap**

*Nace el malvado brujo Vaati*

**Four Swords**

*Vaati resucita*

*Era del Héroe del Tiempo (Niño/Adulto)* — *Guerra de unificación de Hyrule*



**Ocarina of Time**

*Se forma el Mundo de las Tinieblas en el Reino Sagrado*

*Ganondorf se convierte en Ganon, el Rey del Mal*

**EL HÉROE DEL TIEMPO ES DERROTADO** — **EL HÉROE DEL TIEMPO SE ALZA VICTORIOSO**

*Era del Niño* — *El Reino Sagrado está protegido* — *Era del Adulto* — *Ganondorf es sellado*

### EL DECLIVE DE HYRULE Y EL ÚLTIMO HÉROE (P. 92)

*Era de la Luz y la Oscuridad*

*Guerra del encarcelamiento*

**A Link to the Past**

*Ganon vuelve*

**Oracle of Ages and Oracle of Seasons**

*Ganon resucita*

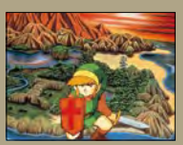
*Era Dorada*

**Link's Awakening**

*La realeza usa la Trifuerza*

*Era del Declive*

*Tragedia de la princesa Zelda I*



**The Legend of Zelda**

*Ganon resucita*

**The Adventure of Link**

*Se impide la resurrección de Ganon*

### EL CREPÚSCULO Y LOS DESCENDIENTES DEL HÉROE (P. 110)

*Era del Crepúsculo*

**Majora's Mask**

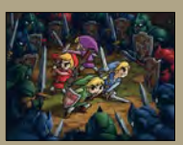
*Ganondorf, el rey de los ladrones, es ejecutado*

–

**Twilight Princess**

*Invasión de las Sombras*

*Era de las Sombras*



**Four Swords Adventures**

*Reencarnación de Ganondorf*

*Vaati resucita*

### EL HÉROE DE LOS VIENTOS Y UN NUEVO MUNDO (P. 122)

*Era sin Héroe*

*Ganondorf vuelve*

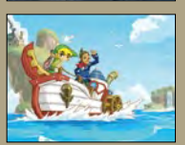
*Hyrule es sellada e inundada*

*Era del Gran Océano*

**The Wind Waker**

*Ganondorf resucita*

*Era de la Gran Travesía*

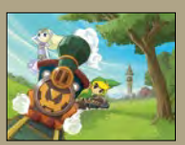


**Phantom Hourglass**

*Se descubre un nuevo continente*

*Era de la resurrección de Hyrule*

*Fundación del nuevo Reino de Hyrule*



**Spirit Tracks**

*Mallard, el maligno, vuelve a la vida*

# LA LEYENDA DE LAS DIOSAS Y EL HÉROE DEL TIEMPO

**Este mundo ha sido creado por las tres diosas. Ellas no gobiernan el mundo, sino que han colocado su destino en manos de la tierra, el orden y la vida que ellas mismas crearon, dejando tras de sí la omnipotente Trifuerza...**



## Historia de la creación

### El nacimiento del mundo a manos de las diosas de la creación

En un tiempo en que sólo el caos habitaba el universo, las tres diosas crearon el mundo. La diosa del poder Din creó la tierra, la diosa de la sabiduría Nayru creó el orden, y la diosa del valor Farore creó a todos los seres vivos.

Cuando las diosas de la creación abandonaron el mundo, dejaron tras de sí la legendaria Trifuerza, un sagrado triángulo dorado que representa sus poderes. Se trata de una reliquia omnipotente que hace realidad los deseos de aquel que la toca . . .

*La creación*

*Las tres diosas doradas*

*La trifuerza*

### LA TRIFUERZA, RELIQUIA DE LAS DIOSAS

La diosa Hylia recibió la tarea de cuidar del nuevo mundo y de la Trifuerza. No sabemos por qué las diosas dejaron la Trifuerza en este mundo.

#### LAS TRES DIOSAS

Las diosas de la creación que controlan el poder, la sabiduría y el valor. Din, Nayru y Farore poseen cada una un emblema que las representa y que se puede encontrar en los lugares relacionados con ellas.

*Sello de Din*

*Sello de Nayru*

*Sello de Farore*

### LA OMNIPOTENTE TRIFUERZA

Un triángulo sagrado que hace realidad los deseos de aquel que lo toca. La Trifuerza no distingue entre el bien y el mal, y por tanto concede deseos tanto buenos como malos.

Usarlo de forma correcta requiere de un corazón fuerte y una habilidad innata, así como equilibrio entre poder, sabiduría y valor. Si lo toca alguien que no disponga de este equilibrio, se separa en tres partes: las Trifuerzas del Poder, la Sabiduría y el Valor. Quien lo toca se queda sólo con el fragmento en el que crea más con más firmeza, mientras que los demás aparecen en el dorso de la mano de otras dos personas elegidas por los dioses. Para obtener su verdadero poder, se deben conseguir las dos partes restantes de la Trifuerza.

*Las tres diosas y la imagen de la Trifuerza*

# La batalla ancestral

## La diosa Hylia y la batalla contra el mal

Pasó el tiempo y empezó la era de la diosa Hylia. De pronto, un gran mal se alzó desde las entrañas de la tierra e intentó hacerse con la Trifuerza. Este mal era la temible tribu demoníaca liderada por el Heraldo del Mal, y su objetivo era hacerse con el poder definitivo de la Trifuerza para conquistar el mundo.

En un esfuerzo por evitar que el poder omnímodo cayera en manos de la tribu demoníaca, la diosa Hylia envió la Trifuerza a los cielos junto con los humanos supervivientes, subidos en una pequeña porción de terreno que arrancó de la tierra. Así, aislando tierra y cielo, selló la superficie bajo una barrera de nubes.

La diosa, que se quedó en tierra junto a las demás tribus, luchó con su vida y logró sellar al Heraldo.

*El Heraldo del Mal*

*La diosa Hylia y las tribus de la superficie*

### • El Heraldo del Mal

El origen de todos los monstruos, lo bastante poderoso como para destruir el mundo entero. El Heraldo es la personificación del mal y se dice que su apariencia cambia en cada era y según la persona que lo vea. Su objetivo es conseguir la Trifuerza para que sus huestes demoníacas tomen el control de la superficie del mundo.

### • Los subhumanos

Las especies no-humanas, como la tribu goron.

### • La barrera de nubes

Gruesas nubes separan el cielo y la tierra. Su función es sellar la superficie y evitar que los humanos bajen a ella.

## La diosa sella la superficie

El mundo se había salvado de la destrucción, pero estaba claro que el sello no duraría para siempre. La Diosa decidió usar el poder de la Trifuerza para acabar con el Heraldo de una vez por todas.

Sin embargo, ningún dios podrá usar jamás la Trifuerza. Hylia abandonó, pues, su divinidad y eligió renacer como humana.

La Diosa dio órdenes a una sheikah llamada Impa para controlar el sello hasta el día en que volviera su encarnación.

*Impa*

### La tribu sheikah

Son los sirvientes de la Diosa, personas muy ágiles con la misión de custodiar el sello de Hylia durante generaciones futuras.

## El reino de Hylia

El Templo de Hylia se halla en el centro del mundo. La Diosa arrancó parte de esta tierra y la envió a los cielos junto a los humanos supervivientes. Desde que el Heraldo se encuentra allí sellado, la zona ha recibido los nombres de Tierra del Presidio y Templo del Presidio.

*Templo de Hylia*

*Tierra del Presidio*

## Celéstea y la leyenda de la Diosa

La porción de tierra que Hylia envió a los cielos recibió el nombre de Isla de la Diosa.
Las islas flotantes habitadas por los humanos que habían escapado fueron llamadas Celéstea, y sus habitantes vivieron en armonía con los pelícaros, una especie de aves divinas que les entregó la propia Diosa.
La existencia de la Diosa y de la superficie terminó relegada a la tradición oral, y según se difuminaban los recuerdos a lo largo de posteriores milenios, esta parte de la historia se convirtió en leyenda.

*Isla de la Diosa*

*Celéstea*

### • La Isla de la Diosa

Una porción de tierra que la Diosa extrajo de la superficie. El techo de la entrada al templo cuenta con imágenes de los seis emblemas de la Trifuerza (más tarde conocidos como los Medallones de los Sabios), aunque las pinturas están desgastadas y la entrada está parcialmente destruida.

*Ruinas del templo*

## El crecimiento de Celéstea

En aquella ancestral batalla, los humanos estaban indefensos ante sus adversarios demoníacos, y no tuvieron más opción que huir para seguir con vida. Así pues, el pueblo de Celéstea se componía sólo de una pequeña resistencia.
Para proteger este linaje de supervivientes, Gaepora fundó la academia de caballeros, donde los jóvenes aprendían a volar juntos, practicaban con la espada y se graduaban para formar parte de la caballería de Celéstea.

*Gaepora*

### • Celéstea

Un pacífico paraíso conectado por puentes y unido a la Isla de la Diosa.

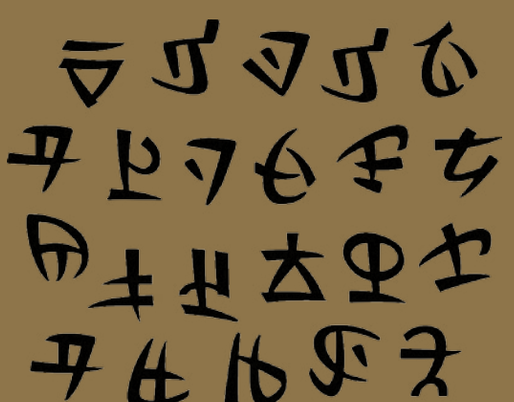
### • Protegiendo el antiguo linaje

Las leyendas de la Diosa van pasando de generación en generación y los antiguos manuscritos de la superficie explican el secreto de la Espada Divina, oculta dentro de la estatua de la Diosa.

## La tipografía de esta era

Estas letras provienen de la era en que reinaba la diosa Hylia. Se pueden encontrar en varios lugares, como el pedestal de la Espada Divina y en diversas construcciones en la superficie. Sin embargo, son tan antiguas que no se pueden descifrar.

*Escritura en el Portal del Tiempo*



## La reencarnación de la diosa Hylia

Mientras se acercaba el día en que se rompería el sello del Heraldo, nació cierta niña en Celéstea. El nombre de este bebé era Zelda, y se trataba de la reencarnación de la diosa Hylia.

Zelda creció y se convirtió en una joven muy hermosa, que fue elegida para representar el papel de la Diosa en la ceremonia anual de la academia de caballeros. El ganador de ese año fue un chico llamado Link, que montaba en un pelícaro de inusual color rojo. Link y Zelda salieron a realizar el ritual de la Diosa.

*Estatua de la Diosa*

*Zelda*

### El torneo celeste

Una ceremonia anual de graduación para los alumnos de la academia de caballeros. El ganador se convierte entonces en un estudiante de último curso. Los jinetes montan en sus pelícaros y deben perseguir a otro pájaro para arrebatarle la estatuilla que porta en sus garras.

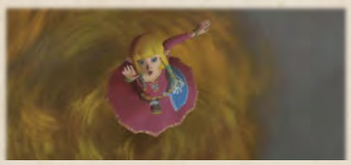
### El ritual de la Diosa

El ganador del torneo celeste tiene el honor de participar en este ritual y recibe un paracaídas parecido al que supuestamente debe llevar el héroe de las leyendas. El ritual se lleva celebrando desde tiempos inmemoriales para rendir homenaje a la Diosa. Puesto que este año es el 25 aniversario de la academia de caballeros, la entrega del premio se realiza en lo alto de la efigie de la Diosa.

## Grahim, señor de los demonios

Al mismo tiempo, Grahim puso en marcha sus planes en la superficie. Autoproclamado «señor de los demonios», tomó control de la tierra que yacía bajo las nubes y envió a sus esbirros para buscar a la diosa Hylia. Su objetivo era revivir a su maestro, el Heraldo del Mal.

Observando los cielos encontró por fin a la reencarnación de la Diosa e invocó un gran tornado que la arrastrara hasta tierra.



*Grahim*

### Grahim, señor de los demonios

Un maestro en el manejo de conjuros como el de teletransporte o el de invocación.

## La academia de caballeros

Una escuela para educar a los caballeros que mantendrán la paz en Altárea. Los mejor graduados se unen a los caballeros de rescate, que patrullan los cielos día y noche para rescatar a los que se caen de las islas.

Aquellos que salen victoriosos del torneo celeste se gradúan y pueden llevar el uniforme de la academia, cuyo color cambia según el año. Link se graduó en el 25 aniversario de la academia y recibió un uniforme verde.

*Uniforme de graduado*

*Caballeros de rescate*

## Fay, la guía del héroe

El destino hizo que Link empezara por fin su aventura. A través de su guía, el héroe llegó a la efigie de la Diosa y encontró la Espada Divina, de cuya existencia sólo sabía el director Gaepora. Las historias sobre ella habían ido pasando de generación en generación entre unos pocos elegidos en Celéstea.

Guiado por Fay, el espíritu de la espada, Link atravesó la barrera de nubes y se lanzó a la mítica tierra de la superficie para buscar a Zelda. La única forma que tenía de aterrizar con seguridad era con el paracaídas que su amiga le había entregado...

*Fay*

*Link y la Espada Divina*

## Recuperando los recuerdos de la Diosa

Mientras tanto, Zelda tenía su propia misión. Cuando apenas se había recuperado de su caída desde el cielo, una anciana llegó a su rescate. La mujer informó a Zelda de que era la reencarnación de la diosa Hylia y le dijo que siguiera el camino que el destino le había preparado. Llevando el ajuar de la Diosa, debía orar en los manantiales que se encontraban dentro del Templo de la Contemplación y el Templo Terrenal.

De camino al Templo Terrenal, el ejército bokoblin de Grahim logró interceptarla, pero por suerte fue rescatada a tiempo por Impa, una sheikah enviada para ayudarle en su aventura.

*Zelda, justo después de la caída*

*La anciana*

### • La Espada Divina

Una espada sagrada oculta en la efigie de la Diosa. Hylia la dejó allí junto a un espíritu que guiaría al héroe en su misión. El secreto de su existencia ha ido pasando de generación en generación hasta llegar a oídos de Gaepora, y se dice que empezará a brillar cuando se acerque el fin del mundo. Sólo la puede extraer el héroe de la leyenda.

### • El ajuar de la Diosa

Es el mismo vestido blanco que llevaba la diosa Hylia. El arpa en manos de Zelda se ha traspasado durante generaciones en Celéstea.

*Zelda*

### • La anciana

Una mujer que ha protegido el Templo del Presidio durante miles de años. En realidad se trata de la Impa de esta era.

## El mapa de la superficie

La superficie está dividida en tres regiones, cada una de las cuales guarda una de las llamas sagradas de la Diosa. Las regiones tienen el nombre de sus dragones guardianes: Farone, Eldin y Lanayru.

Las tres zonas están cubiertas por bosque, volcanes y desierto, respectivamente. Sin embargo, el desierto fue antaño una tierra exuberante y llena de vida.

## Zelda viaja al pasado como la Diosa

Zelda hizo una plegaria en los dos manantiales y recuperó sus antiguos recuerdos. Para reforzar el sello del Heraldo, se dirigió al Templo del Tiempo en el desierto para poder viajar al pasado. Sin embargo, allí se encontró con Grahim, quien la estaba persiguiendo.

Link impidió el desastre reteniendo al villano mientras Zelda e Impa viajaban al pasado a través del Portal del Tiempo, que luego destruyeron para que Grahim no pudiera seguirlas.

*El Manantial Terrenal*

*El Templo del Tiempo*

## Las pruebas para convertirse en un verdadero héroe

Aunque había otro portal en el Templo del Presidio, éste no funcionaba.

Link y su amigo Malton evitaron que el Heraldo, en la forma del Durmiente, rompiera su sello. Link completó las pruebas divinas y templó su espada con las tres llamas de las diosas. La Espada Divina, llena del poder de la Fuerza, fue mejorada y se convirtió en la Espada Maestra. Con un tajo divino de la espada, el portal recuperó su poder para poder retroceder en el tiempo.

*La Espada obtiene el poder de la Llama Sagrada*

*El Portal del Tiempo*

## Un encuentro y una despedida en el pasado

Zelda e Impa llegaron a la Tierra del Presidio y se encontraron de nuevo con Link, que las había seguido hasta allí. Zelda le informó de la situación y de que si querían reforzar el sello, tendría que sumirse en un profundo sueño dentro del templo.

La superficie volvió a la normalidad y Celéstea fue prosperando en el cielo. Así pasaron miles de años mientras Zelda dormía.

*Zelda cae en un profundo sueño*



### • Los dos manantiales

El Manantial de la Contemplación y el Manantial Terrenal. Después de purificar su cuerpo y ofrecer una plegaria a la efigie de la Diosa en ambas fuentes, Zelda recuperó sus recuerdos de cuando era la diosa Hylia.

*Zelda orando*

### • Malton

Un habitante de Celéstea que bajó a la superficie para encontrar a Zelda.

### • La Fuerza

Un gran poder que los antiguos dioses le dieron al mundo. Es el origen de la fuerza vital de todos los seres vivos.

### • Tajo divino

La energía que se acumula en la Espada Divina cuando se sostiene en dirección al cielo. Después de transformarse en la Espada Maestra, es capaz de acumular aún más poder y brilla con una luz más fuerte.

## La caída del Heraldo

Link, que había vuelto a su propia época, partió para encontrar la legendaria Trifuerza. La marca que había conseguido gracias a las pruebas divinas demostraba que era merecedor de usar el poder omnímodo. Su deseo fue concedido y la Isla de la Diosa que flotaba en el cielo volvió a la superficie, acabando con el Durmiente.

Zelda, cuyo papel había concluido, despertó al fin de su sueño milenario.

*La Trifuerza*

## La resurrección del Rey Demonio en el mundo del pasado

Furioso, Grahim se llevó a Zelda al pasado a través del Portal del Tiempo. Una vez allí, realizó un ritual para revivir al Heraldo de la Muerte. Link le siguió para detenerle, pero la resurrección del Heraldo ya se había completado.

La primera batalla del Heraldo contra un humano fue estremecedora. Después de una cruenta lucha, Link logró aniquilar a su adversario. Su existencia fue exterminada y su odio sellado en la Espada Maestra. El miedo a los demonios desapareció por fin en la superficie.

*Grahim y Zelda*

*Demise*

*Grahim*

## El regreso a la superficie

Zelda y los demás regresaron a su propio tiempo. Allí pudieron observar el apacible viento que soplaba en su mundo y sintieron el principio de una nueva era. Zelda tomó la decisión de vivir en la superficie y custodiar la Trifuerza.

Sin embargo, la muerte del Heraldo no significaba el fin de la batalla. Era el principio de la interminable espiral de conflictos que rodearía a aquellos sujetos a la maldición del demonio, poseedores de la sangre de la Diosa y del espíritu del héroe.

### • La marca de la Trifuerza

Tres marcas que aparecen en el dorso de la mano. La de arriba representa el poder, la de la izquierda la sabiduría y la derecha representa el valor. Sólo se puede liberar el verdadero poder de la Trifuerza consiguiendo este equilibrio.

*La marca de la Trifuerza*

### • Ritual

Un ritual para revivir al Heraldo sacrificando el alma de Zelda, la reencarnación de la diosa Hylia. Siendo una encarnación de la espada de su señor, el objetivo de Grahim era resucitar a su maestro.

### • Fay e Impa

Fay también cumplió su cometido y deshizo el contrato que le unía a Link. La Espada Maestra volvió a su pedestal y entró en un profundo letargo junto al espíritu. Impa se quedó en el pasado para vigilar la espada y asegurarse así de la completa erradicación de la consciencia residual del Heraldo.

# El sello del Reino Sagrado

## Hyrule, reino de las diosas

El mundo que las tres diosas crearon y que la diosa Hylia protegió fue conocido entonces como Hyrule. Aquellos que comparten las raíces de la Diosa son conocidos como hylianos y poseen poderes misteriosos.

La paz siguió reinando en la tierra durante mucho tiempo, pero con la llegada de una nueva era, una ola de desconcierto se adueñó del reino.

## La batalla por el Reino Sagrado

El poder omnímodo de las leyendas fue la ambición de muchos y se inició una lucha interminable por la Trifuerza.

El Sabio de la Luz, Rauru, construyó el Templo del Tiempo sobre la única entrada al Reino Sagrado que cobijaba la Trifuerza. La tierra santa fue sellada con la Espada Maestra junto a la habilidad de viajar por el tiempo. El pedestal de la Espada Maestra quedó encerrado mediante la Puerta del Tiempo y las tres piedras sagradas que actuaban como llaves, que fueron confiadas al pueblo del bosque, al del fuego y al del agua.

La Trifuerza fue consagrada en el Templo de la Luz, y Rauru se aisló del mundo para vivir dentro del Reino Sagrado y seguir protegiendo el poder de las diosas.

*Rauru*

*Puerta del Tiempo*

## El asentamiento del reino de Hyrule

Aquellos que heredaron la sangre de la diosa Hylia, renacida en Zelda, fueron quienes fundaron Hyrule. Construyeron un castillo en el centro del reino, donde descansaba el Templo del Tiempo, y vigilaron así el Reino Sagrado y la Trifuerza.

En el seno de la familia real nacieron muchos descendientes con un poder especial, presente a lo largo de todo su linaje, y la reina solía recibir el nombre de Zelda en honor a la conocida leyenda.

### • Templo del Tiempo

La única entrada al Templo de la Luz, situado en el Reino Sagrado. Aunque toma el mismo nombre que el tiempo que antaño se alzaba en el desierto, se cree que el Templo del Tiempo construido por Rauru está ubicado en el lugar donde una vez estuvo el Templo del Presidio.

*Templo del Tiempo*

### • El emblema de la familia real

Puesto que el sello de la diosa Hylia tiene forma de ave y la gente de Celéstea montaba en grandes pájaros, el emblema de la familia real es una combinación de la Trifuerza y un ave.

*Sello de la Diosa Hylia*

*Sello del Reino de Hyrule*

# Los minish y la Fuerza de la Luz

## La leyenda del héroe que recibió la espada de los cielos

Durante la fundación del reino de Hyrule tuvieron lugar los primeros acontecimientos de importancia. Empezaron a aparecer monstruos y el mundo parecía estar perdido en las sombras. Sin embargo, fue entonces cuando los pequeños minish descendieron de los cielos. Llegaron portando una luz dorada y una espada, y el héroe humano que usó este arma selló a todos los monstruos en un cofre, devolviendo así la paz al mundo.

La luz dorada fue llamada Fuerza de la Luz.

*La leyenda de la Fuerza de la Luz*

## La familia real de Hyrule y los minish

A partir de entonces, la familia real protegió la espada que sellaba a los monstruos y veneró esta espada minish con suma devoción. Así mismo, guardaron también en secreto el paradero de los minish.

Para agradecer su ayuda, la gente de Hyrule celebró cada año el Festival de los Minish.

*Minish*

## El torneo de esgrima y la espada minish

Se contaba en las leyendas de los minish que se abriría una puerta secreta una vez cada cien años y que entonces podrían visitar el mundo de los humanos.

La tradición del Festival de los Minish se celebró durante muchos años, y en su torneo de esgrima se realizaba una ceremonia frente a la espada minish. Sólo una persona tendría la oportunidad de ver con sus propios ojos la famosa espada.

*La ceremonia de premiación del torneo de esgrima*

### • Fuerza de la Luz

Este objeto de poder ilimitado proviene de los cielos. La Fuerza de la Luz contiene una gran cantidad del poder que reside en todos los seres vivos.

### • El torneo de esgrima

Cada año se celebra un torneo en el castillo de Hyrule durante el Festival de los Minish. Es tradición que el ganador pueda tocar la legendaria espada minish.

# El nacimiento del brujo y la creación de la Espada Cuádruple

## La aparición del brujo en el Festival de los Minish

Puesto que este año marcaba el centenario del Festival de los Minish, la celebración era más pomposa de lo que había sido nunca. El ganador del torneo anual de esgrima fue un hombre de orígenes desconocidos llamado Vaati.

Lo que Vaati deseaba era el cofre sellado. Rompió la espada minish y abrió el arcón, pero la Fuerza de la Luz que buscaba no se encontraba allí. En cambio, lo que salió disparado de su interior fue una horda de horribles monstruos.

Vaati volvió de piedra a la princesa Zelda y partió para buscar la Fuerza de la Luz por el mundo humano.

*Vaati*

- **La princesa Zelda**

La princesa de Hyrule, que según se cuenta tiene poderes mágicos. Temiendo que estos poderes se interpongan en su camino, Vaati la convierte en piedra con su magia.

*Princesa Zelda*

*Link*

## El secreto de los minish

La maldición de la princesa Zelda se podía romper con el poder de la espada minish. Sin embargo, los únicos que podían reparar el arma eran los minish, una raza de seres invisibles para los adultos. Así pues, a sugerencia de Smith, el rey de Hyrule decide enviar a un joven llamado Link para contactar con ellos. Armado con la Espada Smith, Link coge los fragmentos de la espada minish y parte hacia su aldea.

- **Smith y Link**

Smith es un reputado herrero y Link es su aprendiz. El viejo Smith ha forjado una afilada espada que se iba a regalar al vencedor del torneo de esgrima. Link y Zelda son amigos de la infancia que estaban jugando juntos durante el incidente en el festival minish.

- **El brujo Vaati**

Antiguo aprendiz del sabio minish Ezero, su oscuro corazón lo convirtió en un brujo al ponerse el gorro minish. Entró en el torneo de esgrima pensando que encontraría la Fuerza de la Luz en el interior del cofre sellado.

## El encuentro con Ezero

Link viajó hasta el Bosque Minish, donde se encontró con Ezero, un hombre al que Vaati había transformado en gorro.

El joven Link descubre más tarde que Ezero es un sabio minish cuyo aprendiz no es otro que el propio Vaati. Parece ser que los poderes demoníacos de éste provienen de un gorro creado por Ezero que tiene la habilidad de conceder los deseos de aquel que lo lleve puesto.

*Ezero*

*Vaati, como un simple Minish*

## El mundo minish y los elementos

Sintiéndose culpable por los problemas que había causado Vaati, Ezero llevó a Link hasta un portal mágico en el que una vez dentro, vería reducido su tamaño hasta el de un minish. Así pues, el héroe pudo entrar en la comunidad minish.

Era posible reparar la espada minish, pero si deseaban romper el maleficio de Vaati, tendrían que imbuirle el poder necesario para convertirla en una espada sagrada. Link partió en busca de los cuatro elementos escondidos por todo el mundo para fortalecer su arma con ellos en el Santuario Elemental.

*Portal Minish*

*Minish y Link*

*Link y Ezero*

*Hijos del Viento*

## El plan de Vaati

Vaati, incapaz de localizar la Fuerza de la Luz por su cuenta, tomó control del reino de Hyrule y forzó a todos los soldados a buscarla por él.

A través de las leyendas de la tribu de los vientos, descubrió que «cuando se reúnen los cuatro elementos, se abrirá el camino hacia la Fuerza de la Luz».

Sabiendo que Link ya estaba buscando dichos elementos, el villano decidió aguardar el tiempo oportuno y dejar que el héroe hiciera todo el trabajo por él.

### • Los cuatro elementos

Son el poder cristalizado de los espíritus que ocupan nuestro mundo: sus elementos son la tierra, el fuego, el agua y el viento. Parecen tener algún tipo de conexión con antiguos objetos que usó una vez el llamado «héroe de los hombres».

*Jarrón de ráfagas de aire*

*Guantes de topo*

### • Los hijos del viento

Aunque originalmente vivían en tierra firme, esta tribu logró domar el viento y decidió vivir en el Palacio de los Vientos que hay en el cielo. Ahora que viven sobre las nubes, han logrado dominar su habilidad para controlar los vientos.

La zona en la que vivían antes de subir a los cielos es conocida como las Ruinas de los Vientos. Gracias a su habilidad, pueden viajar libremente entre el cielo y la superficie.

## El mundo de los minish

Los minish son una tribu de pequeñas criaturas del tamaño de un pulgar. Cuando Link se encoge hasta el tamaño de un minish, puede acceder a lugares ocultos que normalmente no podría explorar. Sin embargo, mientras tiene este tamaño, hasta el más débil de los enemigos se convierte en un monstruo gigante, los charcos se transforman en grandes lagos, y los pequeños obstáculos se vuelven peligros infranqueables.

## El redescubrimiento de la Fuerza de la Luz

Link reunió los cuatro elementos y los colocó en los pedestales del Santuario Elemental. Con su poder, la espada minish se convirtió en la sagrada Espada Cuádruple, con el poder de dividir a su portador en cuatro.

En ese momento se abrió la puerta trasera del santuario y apareció una nueva sala. En ella, unas vidrieras explicaban que la Fuerza de la Luz había residido durante generaciones en la princesa de Hyrule.

*El Santuario Elemental*

## La ceremonia del gran brujo

Vaati, que había estado vigilando los progresos de Link, se manifestó después de descubrir la ubicación de la Fuerza de la Luz y secuestró a la princesa Zelda. La llevó a lo más alto del castillo de Hyrule, donde realizó una ceremonia para extraer la Fuerza de la Luz del cuerpo de la princesa.

Link siguió inmediatamente a Vaati y logró llegar antes de que se completara la ceremonia. El villano se transformó en un gran demonio, pero gracias al poder de la Espada Cuádruple, el héroe logró derrotarle y deshacer las maldiciones que pesaban sobre Ezero y Zelda.

*La batalla contra el brujo Vaati*

## El deseo

En la lucha contra Vaati, el castillo de Hyrule quedó destruido y muchos cayeron víctimas de los poderes demoníacos del brujo. Así pues, Ezero le ofreció a Zelda su gorro minish para que le concediera el deseo de deshacer todo este entuerto. Gracias al poder combinado del gorro y de la Fuerza de la Luz, el deseo le fue concedido y Hyrule volvió a la normalidad.

En ese momento, la puerta al reino minish empezó a cerrarse. Como regalo de despedida, Ezero le dio a Link un gorro verde antes de volver a su hogar.

*El minish Ezero y la princesa Zelda pidiendo un deseo*

*La leyenda de Link*

### • El santuario elemental

Una sala sagrada cuya entrada se encuentra en el patio del castillo de Hyrule. Es invisible para los adultos, y alberga pedestales para los cuatro elementos que hay escondidos por todo el mundo.

*La leyenda de la Fuerza de la Luz*

### • El gorro minish

Un gorro del mundo minish fabricado por Ezero para que lo usaran los humanos. La fuerza del deseo depende de la fuerza de la persona que lo pide.

## El sello se rompe

La paz volvió brevemente a Hyrule mientras se suponía que Vaati estaba muerto, hasta que un día reapareció para aterrorizar al mundo una vez más.

Vaati secuestró a numerosas doncellas y las llevó al Palacio de los Vientos del que se había adueñado en el cielo.

En ese momento, apareció un héroe que portaba la legendaria espada. Usando su arma, desplegó en cuatro su cuerpo para derrotar a Vaati y sellarle dentro de la Espada Cuádruple en el Santuario Elemental.

*La Espada Cuádruple sellada*

- **Vaati, el brujo de los vientos**

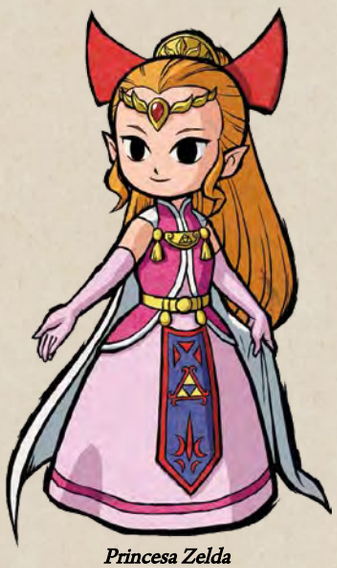
Ahora que ya no recuerda sus días como minish, decide arrasar con todo. Como cuenta con el poder del viento, Vaati se autoproclama «gran brujo de los vientos» y se adueña del Palacio de los Vientos.

- **El héroe de la Espada Cuádruple**

Poco es lo que se conoce de esta persona. Parece ser un descendiente del Link que derrotó a Vaati por primera vez.

## El retorno de Vaati, el brujo de los vientos

Durante generaciones, el sello de la Espada Cuádruple fue custodiado por el linaje de la princesa Zelda, pero un día empezó a debilitarse. Zelda fue a comprobar su estado, pero entonces fue secuestrada por Vaati y encerrada en el Palacio de los Vientos.



*Princesa Zelda*

- **El secuestro de la princesa Zelda**

Esta vez, el brujo de los vientos Vaati secuestra a Zelda porque quiere una esposa para conmemorar su retorno, y no para hacerse con la Fuerza de la Luz.

## El poder multiplicador de la Espada Cuádruple

Un jovencito llamado Link presencia la resurrección de Vaati. Un hada le pide que coja la Espada Cuádruple y en el momento en que lo hace, el joven héroe se divide en cuatro, tal como explicaban las leyendas. Las Grandes Hadas pueden ayudarle a llegar hasta el Palacio de los Vientos, pero los cuatro Links deberán acabar primero con varios monstruos y recoger rupias para demostrar que son lo bastante valientes como para enfrentarse a este gran reto.

*Los cuatro Links*

## Los cuatro héroes Link

Link recogió rupias en las tres zonas que guardaban las Grandes Hadas. Después de ser reconocidos como "cachorros de héroe", los cuatro Links son premiados con la llave del Palacio de los Vientos.
El palacio aparece ante los héroes y éstos se adentran en él.

*Las Grandes Hadas*

**• Las Grandes Hadas**

Tres Grandes Hadas que protegen la tierra: la Gran Hada del Bosque en la Gran Arboleda, la Gran Hada del Hielo en la Gruta Misteriosa y la Gran Hada del Fuego de la Montaña de la Muerte.

## La aparición del Palacio de los Vientos

Link se enfrentó a Vaati en las profundidades del Palacio de los Vientos y le atacó con el poder reunido de los cuatro héroes. La princesa Zelda fue rescatada sana y salva.

Vaati fue sellado de nuevo en la Espada Cuádruple. Link devolvió la espada a su pedestal y su cuerpo volvió a la normalidad.

La princesa Zelda y la gente de Hyrule volvieron a hacerse cargo de la Espada Cuádruple.

*Vaati*

## La tierra custodiada por las Grandes Hadas

Esta tierra que protegen las tres Grandes Hadas contiene las zonas conocidas como la Gran Arboleda, la Gruta Misteriosa y la Montaña de la Muerte.

# El reino de Hyrule en caos

## La unificación del reino y la Hyrule engullida en las llamas de la guerra

La guerra en el reino de Hyrule siguió sin tregua durante incontables años.

En medio de toda esta confusión, una solitaria mujer escapó de las llamas de la guerra, bebé en brazos, y huyó hacia el bosque prohibido. Allí le confió su pequeño al espíritu del Bosque Kokiri, el Gran Árbol Deku. El Árbol Deku, sintiendo que el destino del retoño estaba estrechamente ligado al futuro de Hyrule, lo acogió entre los suyos.

La madre del bebé exhaló su último aliento y el pequeño fue criado a partir de entonces como un kokiri. Este niño se convertiría más tarde en el héroe Link.

El rey de Hyrule acabó con el conflicto y la tierra se unificó bajo el mandato del reino de Hyrule.

*Árbol Deku*

*Bosque Kokiri*

### • El bosque prohibido

Éste es el nombre que recibieron el Bosque Kokiri y el Bosque Perdido por parte de los humanos que vivían lejos de sus verdes fronteras. Aquellos que se perdían entre sus árboles se convertían en "Stalfos" si se trataba de adultos o en "Skullkids" si eran niños, condenados a vagar por siempre en el bosque.

*Stalfos*

*Skull Kid*

## Un breve periodo de paz

Las heridas de la guerra fueron desapareciendo del reino y parecía que la paz había llegado por fin al mundo.

Ganondorf, líder de las gerudo, el pueblo del desierto, juró lealtad de nuevo al rey de Hyrule. Sin embargo, su verdadero objetivo era la Trifuerza, que supuestamente residía en algún lugar del reino. Mientras buscaba las tres piedras espirituales necesarias para abrir la puerta al Reino Sagrado, conspiró en secreto para adueñarse de todo.

*Castillo de Hyrule*

## El mapa de esta época

El Castillo de Hyrule está situado en la Llanura de Hyrule, que se extiende por el centro del reino. Al noreste, el volcán de la Montaña de la Muerte sigue igual de activo. El este alberga el bosque, el sur el Lago de Hylia, y el oeste es hogar del Desierto Gerudo. El mapa no es muy distinto al de la era del cielo.

# Los elegidos por la Trifuerza

## El sueño premonitorio de la princesa elegida por los dioses

Aunque era joven, Zelda, princesa de Hyrule, poseía el poder de aquellos elegidos por los dioses. Una noche soñó con una visión sobre el futuro del reino.

Ganondorf quería la Trifuerza que residía en el Reino Sagrado, un deseo que llevaría a la destrucción del mundo. La princesa creía en esa profecía, pero su padre, el rey de Hyrule, no la tomó en serio. Zelda y su niñera Impa se encargaron personalmente de vigilar a Ganondorf cuando visitó el castillo.

*Ganondorf el ladrón*

*Princesa Zelda*

## El chico acompañado por un hada

Un jovencito seguido de un hada viajó desde el Bosque Kokiri para encontrarse con la princesa Zelda. Link había conseguido una de las tres piedras espirituales que servían de llave para acceder al Reino Sagrado.

Creyendo en su sueño premonitorio, Zelda pensó que debían llegar al Reino Sagrado antes que Ganondorf para derrotarle con el poder de la Trifuerza.

Así pues, le pidió a Link que fuera a encontrar las dos piedras restantes.

*La Princesa Zelda y Link, el niño del bosque*

### • El sueño premonitorio

Un hombre del desierto cubre Hyrule con nubes oscuras, pero entonces aparece un salvador: un niño acompañado por un hada.

### • Impa

La niñera de Zelda. Es una superviviente de la raza sheikah, que lleva sirviendo a la casa real desde la antigüedad.

*Impa*

### • El hada

El Gran Árbol Deku envió a Navi para guiar a Link. Como compañera, le ayuda en su aventura por Hyrule.

## La partida de Link y la tribu kokiri

Todo kokiri tiene un hada compañera y mantiene siempre su apariencia infantil. Se dice que mueren si salen del bosque.

Puesto que Link es un hyliano, no cuenta con un hada, pero en el día predestinado en que parte de aventura, el Gran Árbol Deku envía al hada Navi para que le siga en su periplo. Los ropajes verdes que lleva Link son característicos de los kokiri.

*Tribu Kokiri*

*El Árbol Deku y Link*

## La insurrección de Ganondorf

Mientras Link reunía las tres piedras espirituales, Ganondorf atacó el castillo de Hyrule. Decidió tomar medidas drásticas para conseguir el tesoro que protegía la familia real y que conducía al Reino Sagrado.

Mientras la princesa escapaba del castillo con la ayuda de Impa, vio a Link en la entrada. Zelda rezó por que la Trifuerza siguiera bien protegida y le lanzó la ocarina a Link.

*La Princesa Zelda escapa*

*Ganondorf aparece ante Link*

### • La Ocarina del Tiempo

La llave para entrar al Reino Sagrado, protegida por la familia real. Con ella es posible tocar una canción que manipula el tiempo y el espacio. Su brillo pálido recuerda a los cronolitos de tiempos antiguos.

*La Ocarina del Tiempo*

## Se abre la Puerta del Tiempo

Link colocó las tres piedras espirituales en el Templo del Tiempo, tocó la Ocarina del Tiempo y abrió el Portal del Tiempo.

Allí extrajo la Espada Maestra que aguardaba en el fondo y que servía como última llave para acceder al Reino Sagrado.

Ganondorf conocía los pasos de Link, así que entró en el Reino Sagrado y tocó la Trifuerza. Sin embargo, la Trifuerza del Poder fue la única que se quedó con él: tanto la Trifuerza de la Sabiduría como la del Valor volaron en busca de alguien digno de ellas.

*Link saca la Espada Maestra*

### • La Espada Maestra

Una espada sagrada que tiene el poder de repeler el mal y que ningún ser malvado puede tocar. Sólo aquel digno de ser el Héroe del Tiempo puede extraerla. Link demostró su poder, su sabiduría y su valor al conseguir las tres piedras espirituales.

*La Espada Maestra*

## Las tres piedras espirituales

Las piedras espirituales son tres: la piedra espiritual del bosque (la Esmeralda de los Kokiri), custodiada por el Gran Árbol Deku, el espíritu del bosque; la piedra espiritual del fuego (el Rubí de los Goron), que protegen los goron; y la piedra espiritual del agua (el Zafiro de los Zora), guardada por los Zora.

Para conseguirlos, Ganondorf lanzó un maleficio sobre el espíritu guardián del bosque, el Gran Árbol Deku, y sobre el espíritu guardián del agua, Jabu-Jabu, además de amenazar a la raza goron. La forma de las piedras espirituales se parece a los símbolos de su respectiva raza.

*Las Piedras espirituales del bosque, fuego y agua, y los símbolos tribales de cada una.*

*Jabu-Jabu*

## Oscuras nubes se ciernen sobre el reino de Hyrule

El Reino Sagrado refleja el corazón de las personas. Si entra en él alguien con un corazón malvado, se convierte en un mundo demoníaco. Pero si entra alguien de corazón puro, se vuelve un paraíso. Ganondorf se convirtió en el gran rey del mal gracias a la Trifuerza del Poder. Exceptuando unos pocos lugares, todo el Reino Sagrado se transformó en un mundo demoníaco por el que los monstruos camparon a sus anchas.

El castillo de Hyrule y su ciudadela cayeron bajo el completo control de Ganondorf y los supervivientes huyeron a la aldea Kakariko.

## El joven héroe permanece dormido

Aunque Link pudo sacar la Espada Maestra de su pedestal, su cuerpo aún era demasiado joven para ser un héroe. Así pues, la Espada Maestra selló a Link en el Reino Sagrado.

El sabio ancestral Rauru logró proteger el pequeño espacio conocido como la Cámara de los Sabios dentro del Templo de la Luz, el baluarte del Reino Sagrado. Rauru cuidó de Link mientras éste pasaba siete años dormido.

La princesa Zelda no tuvo más opción que esperar a que se rompiera el sello de Link. Para poder escapar del rey del mal, se disfrazó como un joven sheikah y ocultó su identidad bajo el nombre de Sheik.

*Sheik*

### • Kakariko

Construida por los sheikah, esta aldea fue el refugio de dicha raza. Impa, la cuidadora de Zelda, creció aquí. La tumba de la familia real se encuentra en el cementerio al fondo del pueblo, recordando la historia teñida de sangre de una Hyrule donde no cesan los conflictos.

### • Rauru

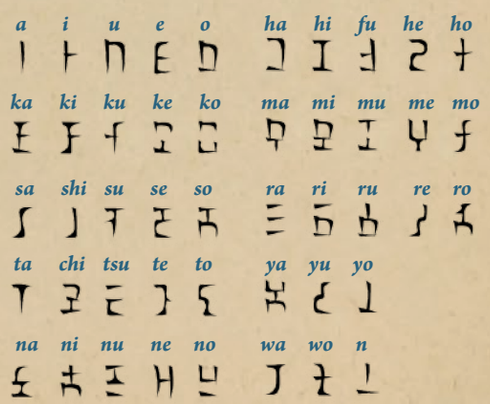
Es el sabio que construyó el Templo del Tiempo en la antigüedad. Antes de que Link sacara la Espada Maestra, siguió las aventuras del joven con la forma del búho Kaepora Gaebora.

*Kaepora Gaebora*

## Los caracteres que se usaban en esta era

Los caracteres hylianos tienen una apariencia cuneiforme muy distintiva. Tal como se muestra en la imagen, se pueden descifrar si los transportamos al sistema silábico japonés.

*El cartel dice "Kakariko Mura", traduciendo como "Villa Kakariko".*



## El despertar del héroe

Link despertó con un cuerpo crecido, portando la Espada Maestra en su mano izquierda y el escudo hyliano en la derecha.

La princesa Zelda, disfrazada como Sheik, tocó el arpa y le dio consejos a Link. El héroe recibió la misión de romper el maleficio que pesaba sobre los cinco templos y despertar a los sabios.

*Link y Sheik tocan juntos una canción*

## El Héroe del Tiempo se pone en acción

Montando a caballo y viajando adelante y atrás en el tiempo, Link rompió la maldición de los cinco templos. Allí recibió medallones de cada uno de los sabios despertados y añadió su poder al suyo propio.

*Batalla con Volvagia en el Templo del Tiempo*

*Link galopa cruzando la llanura*

### • El arpa de Sheik

La princesa Zelda le enseñó a Link unas melodías especiales con su arpa para poder guiarle a los templos.

### • El Escudo Hyliano

Un sólido escudo hecho con un diseño similar al de los tiempos de la diosa Hylia. Es indestructible y resistente al fuego.

*El Escudo Hyliano*

### • Los medallones de los sabios

Los medallones están llenos del poder de los sabios a los que Link despierta. El Héroe del Tiempo gana aún más poder cuando se hace con ellos.

## La yegua Epona y el Rancho Lon Lon

El Rancho Lon Lon se halla en la Llanura de Hyrule y en él trabajan el perezoso Talon, propietario del rancho; su hija Malon, a quien le encanta cantar; e Ingo, un empleado.

Link se hace muy amigo de la yegua Epona cuando es niño. Al hacerse adulto, el rancho cae en manos de Ingo, que se deja llevar por su malvado corazón. Ingo se juega a Epona en una carrera contra Link y el héroe gana la apuesta.

*Link y Epona*

*Talon* *Malon* *Ingo*

## El revivir de los seis sabios

Rauru, que ha protegido el Reino Sagrado desde tiempos ancestrales, es el Sabio de la Luz. Saria, la kokiri, es la Sabia del Bosque. Darunia, líder de la raza goron, es el Sabio del Fuego. La princesa Ruto, de la raza zora, es la Sabia del Agua. Impa, la niñera de Zelda, es la Sabia de las Sombras. Nabooru, una ladrona gerudo de buen corazón, es la Sabia del Espíritu.

Los seis sabios han revivido por fin.

## El reencuentro con Zelda

La líder de los sabios era la princesa Zelda, que guardaba la Trifuerza de la Sabiduría en su mano. Zelda había estado esperando este momento para revelarle a Link que ella era Sheik.

La princesa planeaba arrastrar a Ganondorf hacia un espacio sellado que los sabios abrirían para luego encerrarle y evitar que volviera a salir al mundo exterior. Para ello, necesitaba el poder del héroe Link.

*Princesa Zelda*

### • Saria, la Sabia del Bosque

La única kokiri que entendía a Link, pues sabía que no era parte de su raza. Le gustaba tocar la ocarina en las profundidades del bosque, en un lugar que resultó ser la entrada al Templo del Bosque.

### • Darunia, el Sabio del Fuego

Es el líder de la raza goron. Tiene una personalidad muy amistosa.
Impresionado por el valor de Link, llamó a su hijo con este mismo nombre.

### • Ruto, la Sabia del Agua

La princesa de los zora. Fue rescatada por Link cuando era niña y por Sheik cuando era adulta, antes de despertar como sabia.

### • Nabooru, la Sabia del Espíritu

Una ladrona gerudo de buen corazón. Como resultado de rebelarse contra Ganondorf, las niñeras de éste, las Twinrova , le lavaron el cerebro.

*Birova (después de combinarse)*

## Los goron, el pueblo del fuego; los zora, el pueblo del agua

La raza goron, guardianes de la piedra espiritual del fuego, viven en la Montaña de la muerte y se alimentan de rocas. Su líder en esta era es Darunia.

La raza zora, guardianes de la piedra espiritual del agua, viven en la Región de los Zora, en la parte alta del Río Zora. Su líder recibe el título de rey zora. El rey de esta era es el rey zora Do Bon XVI. Ruto es la princesa.

*Tribu Goron* *Tribu Zora* *Princesa Ruto* *Rey Zora*

## La batalla decisiva contra Ganondorf

Ganondorf, que estaba vigilando de cerca los pasos de Link, secuestró a la princesa Zelda y la llevó a su castillo para atraer a Link, en un intento de hacerse con la Trifuerza al completo.

Cuando la Trifuerza del Poder en posesión de Ganondorf, la Trifuerza de la Sabiduría en manos de Zelda y la Trifuerza del Valor que tenía Link estuvieran en el mismo lugar, el poder de cada una reaccionaría ante la presencia de las demás. Por fin había llegado el momento de luchar contra Ganondorf.

***Link vs. Ganondorf***

*Éste es el momento en que si el Héroe del Tiempo es derrotado, se crea otra línea temporal.*
*(Por favor, pasad a la página 25 para más información.)*

## La transformación en Ganon, el rey del mal

Link sale victorioso en su lucha en solitario contra Ganondorf. Sin embargo, el ladrón usa el poco poder que le queda para transformarse en la figura de una bestia maligna y demoníaca. El rey del mal, Ganon, acorrala a Link y a la princesa Zelda.

***Ganon***

### • El castillo de Ganon

El siniestro castillo de Ganondorf se halla justo donde una vez se alzaba el castillo de Hyrule. Los sabios logran deshacer con facilidad la barrera que lo aísla y Link corre a enfrentarse a Ganon en lo alto de la torre.

***La cámara de Ganondorf***

### • Ganon, el rey del mal

«Ganon» es el alias de Ganondorf, y se refiere al momento en que Ganondorf se transforma en un monstruo gigante con forma de jabalí.

## La tribu gerudo, el pueblo del desierto

Un grupo de nobles ladronas que vive en el Desierto Gerudo. De vez en cuando, las miembros de esta tribu, en la que sólo nacen mujeres, salen a buscar novio por la ciudadela de Hyrule. Es costumbre que cada 100 años nazca entre ellas un varón que se convertirá en su rey.

Ganondorf fue criado por las brujas gemelas Birova, Koume y Kotake. Las Birova veneraban a Ganondorf como su rey, pero con 400 años a sus espaldas, se podría considerar que estas dos brujas son las verdaderas líderes de las gerudo.

***Kotake y Koume***

***Alfabeto Gerudo***

## La victoria del héroe Link

Al final de la intensa batalla, la princesa Zelda retuvo a Ganon con un haz de luz mientras Link le asestaba el golpe final. Ganon fue sellado con éxito en el vacío que los seis sabios habían abierto en el Reino Sagrado.

*Link asestando el golpe final*

*El sello de los sabios*

## Ahora que la paz ha vuelto a Hyrule...

La lucha había terminado por fin.

Siete años atrás, la princesa Zelda dejó que Ganondof entrara en el Reino Sagrado para conquistarlo. Con tal de enmendar este error, tocó la Ocarina del Tiempo y envió a Link a su era original, para que pudiera recuperar esos siete años que había pasado sellado.

Ahora que la paz ha vuelto a Hyrule... es hora de que la princesa Zelda y Link se digan adiós.

*Link devuelve la Ocarina del Tiempo*

### •El sello de Ganondorf

Cuando Ganon perdió la batalla, fue sellado junto a la Trifuerza del Poder que guardaba en su mano. Su cuerpo volvió a su forma humana, pero su odio contra Zelda, los sabios y Link era tan intenso que llevó a una tragedia en una era posterior.

*Ganondorf es sellado*

### •La paz en Hyrule

Una gran multitud se reunió en el Rancho Lon Lon para celebrarlo. En el Bosque Kokiri nació un brote del Árbol Deku, y el mundo empezó su proceso de purificación.

*El brote del Árbol Deku*

# *Una historia cíclica resultado de una antigua batalla...*

**La presencia del héroe que viajó adelante y atrás en el tiempo generó una bifurcación en la historia, dividiendo así la cronología de Hyrule.**
**Esto marca el fin de "La leyenda de los dioses y el Héroe del Tiempo"**

*Para ver la historia que se desarrolló en la era a la que volvió el Héroe del Tiempo, pasad a la página 43*

*Para ver la historia que se desarrolló en la era que abandonó el Héroe del Tiempo, pasad a la página 55*

# El declive de Hyrule y el último héroe

**Por sorprendente que parezca, el Héroe del Tiempo termina derrotado a manos de Ganondorf. El ladrón obtiene la Trifuerza y se convierte en Ganon, el rey del mal, que seguirá amenazando el mundo incluso en eras posteriores. Las luchas por apoderarse de la Trifuerza no cesan, la sangre de los dioses se va diluyendo, y el reino de Hyrule se vuelve cada vez más pequeño.**



## Ganon, el rey del mal, consigue las tres partes de la Trifuerza

### La derrota de Link, el Héroe del Tiempo

El ladrón Ganondorf consigue la Trifuerza del Poder y secuestra a la princesa Zelda. Link, el Héroe del Tiempo, le desafía en una lucha por el destino de Hyrule, pero cae derrotado.

*Link vs. Ganondorf*

### Los siete sabios sellan a Ganon, el rey del mal

Al final, Ganondorf consigue la Trifuerza de la Sabiduría que reside en Zelda y la Trifuerza del Valor que tenía Link. Habiendo obtenido el verdadero poder, se convierte en Ganon, el rey del mal. La gente de Hyrule, liderada por la princesa Zelda, logra sellarle a él y a la Trifuerza en el Reino Sagrado como último recurso.

## La Guerra del Encarcelamiento

El reino de Hyrule había conseguido por fin un breve momento de paz.

Sin embargo, la existencia del Reino Sagrado y de la Trifuerza se había extendido por toda Hyrule, y muchos hombres poseídos por la avaricia los buscaron para aprovecharse de su poder.

Pero ahora que estaba bajo el control de Ganondorf, el Reino Sagrado se había convertido en el Mundo de las Tinieblas, y todos los que se aventuraban en su interior no volvían jamás. De hecho, todo lo que salía de allí era maldad.

*Enemigos envueltos en el conflicto alrededor del Reino Sagrado*

## Los sabios sellan el Reino Sagrado

El rey de Hyrule ordenó a los siete sabios que sellaran la entrada al Reino Sagrado. Mientras estos preparaban el conjuro, el clan de caballeros les protegió de los demonios que seguían saliendo del portal.

En esta intensa batalla perdieron la vida numerosos caballeros; aún así, los sabios completaron el sello y la entrada al Reino Sagrado quedó cerrada de nuevo.

*Los Siete Sabios sellan el Reino Sagrado*

### • El clan de caballeros

Portando el emblema del valor, este heroico linaje se dedica a proteger a la familia real. Las leyendas cuentan que surgirá un héroe en el seno del clan.

Es posible que Link, el Héroe del Tiempo de la antigüedad cuya madre murió en una guerra de aquella época, tenga alguna relación con estos caballeros.

## El declive del linaje hyliano

En la era del Héroe del Tiempo, la mayoría de la gente en Hyrule era descendiente de la diosa Hylia. Los hylianos tenían poderes mágicos y largas orejas que, supuestamente, podían escuchar las voces de los dioses.

Sin embargo, después de la Guerra del Encarcelamiento, la sangre de los hylianos se redujo en gran medida en comparación con tiempos pasados. Al igual que los sabios, incluso el reino de Hyrule terminó convirtiéndose en una mera leyenda del pasado.

*Princesa Zelda. En sus venas corre la sangre de la diosa Hylia.*

# La princesa de la luz y el descendiente del clan de caballeros

## Las artimañas secretas del brujo Agahnim

A pesar de haber perdido el poder de la Trifuerza y de que la sangre de Hylia se estuviera diluyendo, el reino de Hyrule permanecía en paz. Pero entonces, el brujo Agahnim apareció con su poderosa magia y decidió trazar un plan para romper el sello del Reino Sagrado, que se había convertido en el Mundo de las Tinieblas.

Agahnim logró hacerse con el poder del rey y manipuló a los soldados para capturar a las doncellas descendientes de los siete sabios. Las doncellas fueron ofrecidas como sacrificio y enviadas al Mundo de las Tinieblas. Incluso la princesa Zelda corría el peligro de sufrir el mismo destino.

*Princesa Zelda prisionera*

*Agahnim el brujo*

*La muerte del rey de Hyrule*

## La voz de la princesa Zelda pide ayuda

La princesa Zelda, encerrada en las mazmorras de palacio, envió un mensaje telepático pidiendo ayuda. Quienes la escucharon fueron el joven Link y su tío, que vivían cerca del castillo. Ambos eran supervivientes del linaje de los caballeros.

El tío de Link fue al castillo para salvar a la princesa, pero fue derrotado por los soldados y cuando Link llegó más tarde, le confió su espada y su escudo antes de morir.

*Link escucha la voz de la Princesa Zelda*

*Link levanta la espada*

### •Agahnim

Un hechicero oscuro que llevó el caos a Hyrule. Su verdadera identidad es un clon de Ganon.

*Agahnim mantiene a la Princesa Zelda cautiva*

### • La princesa Zelda

La princesa de Hyrule y una de las descendientes de los sabios. Es poseedora de un antiguo poder místico.

*Princesa Zelda (vestido casual)*

### • Los supervivientes del clan de caballeros

Link y su tío son descendientes del clan de caballeros. Link, que supuestamente es el último superviviente de este noble linaje, tiene todo lo necesario para convertirse en un héroe.

## El rescate de la princesa Zelda

Link rescató a la princesa de su prisión y juntos escaparon a través de un pasadizo secreto que conducía hasta la iglesia, donde buscaron refugio. El sacerdote aceptó esconder allí a la princesa Zelda y Link partió en busca de la Espada Maestra para derrotar a Agahnim.

El héroe le hizo una visita al sabio Sahasrahla y consiguió el Colgante del Valor. Pero si quería obtener el reconocimiento necesario para empuñar la Espada Maestra, tendría que hacerse con los otros dos colgantes.

*La Princesa Zelda y Link escapando*

**• Sahasrahla**

Un anciano de Kakariko, descendiente de los siete sabios. Conoce las leyendas de Hyrule y ayudó a Link en su aventura.

## El camino hacia el Mundo de las Tinieblas

Enviando al Mundo de las Tinieblas a las doncellas descendientes de los siete sabios, Agahnim abrió el camino que conducía hacia este siniestro lugar. Cualquiera que pisara las losas mágicas, que funcionaban como entrada, terminaría perdido en el Mundo de las Tinieblas y su cuerpo se transformaría en el de un monstruo. Link, que tenía las virtudes de un verdadero héroe, no se convirtió en monstruo, pero su cuerpo se transformó en el de un animal (un conejo).

El héroe consiguió la Perla de la Luna para que su cuerpo no cambiara en este mundo y también el Espejo Mágico, necesario para volver al Mundo de la Luz.

**• La Perla de la Luna**

Una joya que repele el mal. Ofrece protección contra el poder maligno del rey del mal Ganon, quien controla el Mundo de las Tinieblas, y evita que el cuerpo de su propietario se transforme.

*Un portal mágico que conduce al Mundo de las Tinieblas*

*Link es transformado en conejo*

**• El Espejo Mágico**

Un hermoso espejo circular. Este objeto permite viajar entre el Mundo de la Luz y el de las Tinieblas.

*Escuchando al niño que toca la ocarina (traducido como flauta en la versión en inglés)*

## La gente que se pierde en el Mundo de las Tinieblas

Link pasa de un mundo a otro y así conoce a algunas personas que vagan por el Mundo de las Tinieblas. Allí descubre el triste destino de quienes desaparecieron en el Mundo de la Luz.

Cegatox, el ladrón que vivía en secreto en Kakariko, reside ahora la cueva de los bandidos del Mundo de las Tinieblas y engaña a Link. El joven que tocaba la ocarina a los animales se convirtió en un zorro al entrar en este mundo oscuro. Cuando Link encontró su ocarina y la tocó para él, el chico le pidió que visitara a su padre y le permitiera escuchar su sonido una vez más. Acto seguido, se convirtió en árbol y su alma descansó en paz para siempre.

## La Espada Maestra descansa en el bosque

*Batalla de Link*

Link encontró pistas sobre el paradero de los otros colgantes gracias al monumento de piedra que había en el desierto, y así fue cómo encontró los colgantes de la Sabiduría y del Poder. Reunidos los tres, sacó la Espada Maestra de su pedestal en el bosque.

Sin embargo, los soldados del castillo lograron encontrar a la princesa Zelda, que en esos momentos se refugiaba en el santuario, y la llevaron ante Agahnim.

*La Espada Maestra, durmiendo en el bosque*

## El sello de los siete sabios se rompe

Cuando Link llega al Castillo de Hyrule, Agahnim envía a la princesa al Mundo de las Tinieblas justo ante sus ojos. El sello de los siete sabios se había roto.

Link combatió a Agahnim y logró ponerle a raya, pero terminó cayendo al Mundo de las Tinieblas. Ahora que se había roto el sello que impedía la entrada al Reino Sagrado, se había abierto un portal entre el Castillo de Hyrule y el Mundo de las Tinieblas.

*Un soldado hyliano poseído*

*La Pirámide del Poder*

### • El monumento de piedra

Un monumento en el que hay escrita información sobre los tres colgantes. El texto está en hyliano antiguo, así que para entenderlo hace falta encontrar el Libro de Mudora en Kakariko.

*La antigua escritura*

### • El bosque de la Espada Maestra

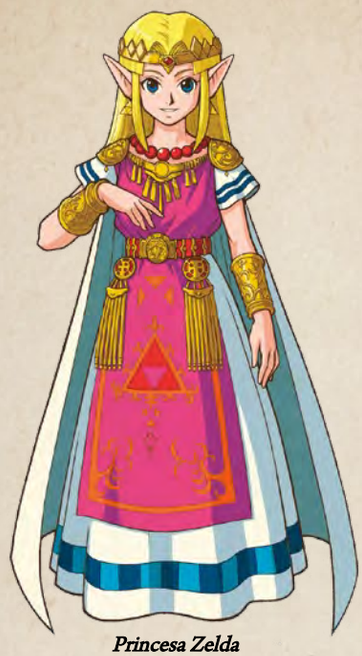
La Espada Maestra solía estar en un templo, pero se deterioró y ahora la zona está cubierta por el bosque.

### • La Pirámide del Poder

Una enorme construcción que se alza en el centro del Mundo de las Tinieblas. Su ubicación se corresponde con la del Castillo de Hyrule en el centro del Mundo de la Luz.

## Mundo de la Luz (el mundo de la superficie)

En esta época, el Castillo de Hyrule se encuentra en el centro del reino y la gente ha construido sus casas alrededor. Esta tierra creada por las Diosas está llena de agua fresca y verdes campos.



*Princesa Zelda*

## El rescate

El rey demonio, Ganon, buscaba una forma de escapar del Mundo de las Tinieblas y volver al Mundo de la Luz. Para evitarlo, Link debía hacerse con la Trifuerza y derrotar a Ganon. El joven héroe viajó entonces por los dos mundos para rescatar a las doncellas atrapadas en el Mundo de las Tinieblas.

Finalmente, Link consiguió rescatar a la princesa Zelda. El poder de la princesa y de los sabios eliminó la barrera que protegía la Torre de Ganon. Link derrotó a Agahnim, que intentó detenerle, y se teletransportó a la pirámide en donde esperaba Ganon.

**• La barrera en la Torre de Ganon**

Una barrera erigida alrededor de la Torre de Ganon para evitar la entrada de intrusos.

## La batalla en la pirámide

Armado con su tridente, el monstruoso Ganon atacó con magia oscura, pero Link se mantuvo firme ante sus poderes y acabó con él.

El héroe tocó la Trifuerza y deseó que el mundo volviera a su forma original llena de paz. Tanto el tío de Link como el difunto rey volvieron a la vida.

La Trifuerza volvía a estar ahora en manos de la familia real, y el mal que emergió del Mundo de las Tinieblas creado por Ganon se fue diluyendo poco a poco.

*La batalla con Ganon*

## Mundo de las Tinieblas (el otro mundo)

Conocido una vez con el nombre de «Reino Sagrado», este lugar en el que se hallaba la Trifuerza se convirtió en un sitio oscuro y maligno una vez se encontró bajo el control de Ganondorf. Se puede considerar un reflejo del Mundo de la Luz.

# La prueba de la Trifuerza

## El plan de las Birova

Las brujas gemelas Birova planeaban realizar una ceremonia para revivir al rey del mal Ganon. Para este ritual de resurrección, necesitaban tres llamas especiales (la Llama de la Destrucción, la Llama de la Agonía y la Llama de la Desesperación) y la ofrenda de un sacrificio sagrado. Para obtener la Llama de la Destrucción y la de la Agonía, las hermanas enviaron a Onox, General de la Oscuridad, a la tierra de Holodrum y a la Hechicera de las Sombras, Veran, a la tierra de Labrynna.

*Birova*

## Din, la Oráculo de las Estaciones

El joven Link, que había salvado la tierra de Hyrule, fue guiado hasta la Trifuerza escondida en el castillo y transportado a Holodrum, un lugar desconocido para él. Después de su llegada a este reino, perdió las fuerzas y se desmayó, pero no tardó en ser rescatado por una caravana itinerante que en ese momento acogía a una bailarina llamada Din.

*La Oráculo Din*

Link despertó y Din le convenció para unirse a su baile. De pronto, la oscuridad cubrió el cielo y el General de la Oscuridad, Onox, apareció montado en un tornado. El objetivo del villano era la propia Din, Oráculo de las Estaciones, quien protegía las cuatro estaciones. Aunque Link se enfrentó a Onox con determinación, el siniestro general terminó secuestrando a Din.

*Link y el Cetro de las Estaciones*

*El Árbol Maku de Holodrum*

## La aventura por la tierra de Holodrum

Din, la Oráculo de las Estaciones, había sido sellada, por lo que la tierra de Holodrum se convirtió en un mundo donde las cuatro estaciones se mezclaban de manera caótica. Link usó el Cetro de las Estaciones y partió en busca de las ocho Esencias de la Naturaleza. Cuando finalmente logró salvar de la oscuridad al Árbol Maku, su siguiente paso fue irrumpir en el castillo que Onox tenía en el norte.

### • Birova

Las madres adoptivas de Ganon, quien fue conocido una vez como el ladrón Ganondorf. Ganondorf se convirtió en el rey demonio Ganon y ahora las Birova intentan revivirle.

### • Las pruebas de Link

Después de derrotar a Ganon, Link partió de viaje para seguir entrenando. Después de abandonar Hyrule, conoció a gente como la brujita Maple, un canguro llamado Ricky y otros muchos amigos.

*Link y Ricky*

*Maple*

### • Los árboles Maku

Son los enormes protectores de Holodrum y Labrynna. El Árbol Maku de Holodrum parece un hombre mayor que suele quedarse dormido, mientras que el Árbol Maku de Labrynna parece una jovencita. Usando respectivamente las Esencias de la Naturaleza y del Tiempo, ambos tienen el poder de crear una gigantesca Semilla Maku con el poder de disipar el mal.

## La derrota de Onox, General de la Oscuridad, y el rescate de Din

Link derrotó a Onox, que se había convertido en un dragón oscuro, y salvó a Din para luego restaurar el poder de las cuatro estaciones en Holodrum.

*Onox*

- **Onox**

Para encender la Llama de la Destrucción, este guerrero con armadura secuestró a la Oráculo Din. Su verdadera forma es la de un gigantesco dragón.

## El viaje a la segunda prueba de Link

A continuación, Link fue enviado a la desconocida tierra de Labrynna. Allí salvó a Impa de los monstruos que la rodeaban, aunque ésta no logró mover una roca con el sello de la familia real de Hyrule que les bloqueaba el paso. Después de que Link la apartara sin problemas, siguieron adelante hasta el lugar donde se encontraba un grupo de animales, que disfrutaban del canto de Nayru.

*La Oráculo Nayru*

*Link*

- **Impa**

La niñera de la princesa Zelda. Tiene la misión secreta de llevar a Din, la Oráculo de las Estaciones, a Hyrule. Es una mujer tan corpulenta como valiente.

*Impa*

## Las tribus que Link encuentra

Tanto Holodrum como Labrynna están habitadas por especies parecidas a las de Hyrule, como la tribu Goron de las montañas.

Los ríos están infestados por los monstruosos Zoras de río, mientras que en el mar viven los pacíficos Zoras de mar. En el pasado, su rey sufrió una terrible enfermedad que terminó con su linaje real.

Así mismo, existe una raza conocida como los Subrosios, que vive en otro mundo llamado Subrosia.

*La tribu Goron*

*La tribu Zora*

*La tribu Subrosia*

## Nayru, la Oráculo de los Tiempos

De repente, todo se volvió oscuro. De los pies de Impa surgió la sombra de Veran, la Hechicera de las Sombras, quien se abalanzó sobre Nayru. La cantante era la Oráculo de los Tiempos de Labrynna. Veran poseyó su cuerpo y desapareció.

*La hechicera Veran*

*La Oráculo Nayru, poseída por Veran*

## La aventura por la tierra de Labrynna

Debido a la pérdida de Nayru, la Oráculo de los Tiempos, el flujo del tiempo en Labrynna quedó trastocado y por tanto empezaron a ocurrir extraños fenómenos por todo el reino. Veran usó la habilidad de Nayru para manipular el tiempo y viajó al pasado para hacerse con la gran torre que construía la reina Ambi.

El Árbol Maku le pidió a Link que partiera en busca de las ocho Esencias del Tiempo perdidas ayudándose del Arpa de los Tiempos.

*Link y el Arpa de los Tiempos*

*El Árbol Maku de Labrynna*

### •Las tres oráculos

Din, la Oráculo de las Estaciones, vive en Holodrum; Nayru, la Oráculo de los Tiempos, vive en Labrynna; y Farore, la Oráculo de los Secretos, vive dentro de los árboles Maku. Las tres comparten el mismo nombre que las diosas creadoras de Hyrule.

La Trifuerza envió a Link a su mundo, así que seguramente estas tierras estén relacionadas también con las diosas.

*La Oráculo Farore*

### •El Arpa de los Tiempos

Un instrumento capaz de manipular el tiempo. Con ella se pueden tocar la Melodía del Eco, la Melodía de las Corrientes y la Melodía de los Tiempos, cada una representada por uno de los emblemas de las tres diosas de Hyrule.

## Los habitantes de Holodrum y Labrynna

Los dos incidentes de Holodrum y Labrynna guardan cierta relación. Ambos formaban parte del plan para encender la Llama de la Destrucción y la de la Agonía, provocando el caos entre los habitantes de estas dos tierras. Cuando se encendiera también la Llama de la Desesperación, el rey del mal Ganon podría volver a la vida.

*Los habitantes de Holodrum y Labrynna*

## La derrota de Veran, la Hechicera de las Sombras, y el rescate de Nayru

Después de ayudar al Árbol Maku y de escalar la torre, Link logró sacar a Veran del cuerpo de la reina Ambi. El héroe derrotó a la hechicera en su verdadera forma y rescató a Nayru, devolviendo así a la normalidad el flujo del tiempo en Labrynna.

*Reina Ambi*

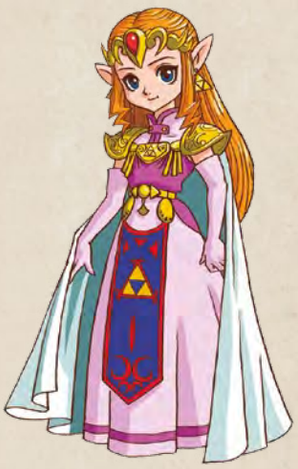
**• La reina Ambi**

La reina de Labrynna en el pasado. Ralph, un amigo de la infancia de Nayru, es descendiente suyo.

*Ralph*

## Se completa la ceremonia de resurrección

Las hermanas Birova, que eran quienes tiraban de los hilos en estos sucesos, lograron encender la Llama de la Destrucción y la de la Agonía. Además, secuestraron a la princesa Zelda para encender también la Llama de la Desesperación. Su objetivo ahora era usar a la princesa como sacrificio sagrado para revivir al rey del mal Ganon.



*Princesa Zelda*

## La ceremonia de resurrección y el regreso del rey del mal

Con el poder de Din, la Oráculo de las Estaciones, y de Nayru, la Oráculo de los Tiempos, Link corrió hacia el altar donde tendría lugar la ceremonia. Pero incluso habiendo arrinconado y derrotado a las Birova, las gemelas se sacrificaron para revivir a Ganon. Sin embargo, como la ceremonia se había celebrado de forma incompleta, apareció un Ganon falto de inteligencia. Link derrotó al monstruo destructor y salvó a la princesa Zelda, devolviendo la paz a Holodrum y Labrynna.

Link se despidió de aquellos que había conocido durante las pruebas y se marchó en una barca hacia otra tierra lejana para proseguir su entrenamiento.

*Ganon*

# La aventura dentro de un sueño fugaz

## Link se cruza con una gran tormenta

Después de completar su entrenamiento, Link vuelve con su barca al reino de Hyrule.

Pero en mitad del viaje, una tormenta se cruza en su camino y destroza la barca. Al recobrar el sentido, el héroe descubre que ha llegado a las playas de una isla llamada Koholint.

## La isla misteriosa

Ayudado por una chica llamada Marin que vive en la isla, Link despierta en la casa que ésta comparte con su padre, Tarin.

El joven héroe intenta abandonar la isla, pero los lugareños insisten en que no hay nada tras el vasto mar que los rodea.

*Marin*

### • Marin y Tarin

Habitantes de la Aldea Mabe en Isla Koholint. Existen personajes parecidos en otros lugares como la Hyrule del Héroe del Tiempo o en el reino de Holodrum. Es posible que fueran creados a partir de los recuerdos de Malon y Talon, los propietarios del Rancho Lon Lon.

*Tarin*

*Malon y Talon de Holodrum*

## Isla Koholint

Rodeada por el océano, esta isla está rebosante de recursos naturales. El huevo gigante que se puede ver en lo alto de una gran montaña es el punto que más destaca en la isla.

## Buscando la forma de salir de la isla

El misterioso búho que aparece ante Link le informa de que la única forma de escapar de la isla es despertando al Pez del Viento. Para ello, el héroe tendrá que reunir los Instrumentos de las Sirenas, sólo para descubrir la sorprendente verdad.

Ese mundo sólo existe en los sueños del Pez del Viento, y si despierta, la isla entera desaparecerá como una burbuja que estalla.

Para proteger la isla y mantener a salvo su existencia, los demonios deciden atacar a Link.

*Link resuelve los misterios de la isla*

*El búho*

## Isla Koholint desaparece

Link logra reunir los Instrumentos de las Sirenas, y al llegar al huevo donde duerme el Pez del Viento, toma una dura decisión.

Isla Koholint permanecerá sólo en los recuerdos del héroe, mientras el Pez del Viento vuela por el cielo después de despertar.

Link, el héroe salvador de Hyrule, ha hecho desaparecer un mundo de ensueño. Aunque decide viajar de nuevo por el océano, desconocemos cuáles fueron sus siguientes aventuras.

### • El búho

Aparece a menudo ante Link y le guía en su periplo. En realidad se trata de la consciencia del Pez del Viento.

### • Los Instrumentos de las Sirenas

El Violoncelo de la Luna Llena, la Corneta de Concha, la Campana de Lirio de Mar, el Arpa del Surf, la Marimba del Viento, el Triángulo de Coral, el Órgano de la Calma Vespertina y el Tambor del Trueno son los ocho Instrumentos de las Sirenas. Están protegidos por demonios en varios lugares de la isla.

### • El Pez del Viento

Un espíritu poseído por pesadillas. Su aspecto es el de una enorme ballena con alas.

# El gran rey y la Trifuerza del Valor

## La prosperidad del reino de Hyrule

Después de que Ganon fuera aniquilado, los reyes de Hyrule mantuvieron la paz generación tras generación usando las Trifuerzas del Poder, la Sabiduría y el Valor que fueron pasando entre los miembros de la familia real.

Para usar la Trifuerza de forma correcta, es necesario poseer un corazón libre de maldad y una aptitud innata. Gracias a la existencia de los reyes, que manejaron con sabiduría el poder de la Trifuerza, el reino prosperó y fue expandiéndose.

## La magia del gran rey de Hyrule

A un gran rey que usó del poder de la Trifuerza le preocupaba que se hiciera un mal uso de ésta después de su muerte.

Así pues, el rey escondió la Trifuerza del Valor y conjuró el siguiente hechizo sobre Hyrule: «Que al llegar a cierta edad aparezca el emblema en la mano de aquel que sea apto, que haya crecido siguiendo el buen camino y tenga la experiencia necesaria».

El rey contaba con un príncipe y una princesa como sucesores, pero atribulado por el carácter y las aptitudes del príncipe, decidió contarle el secreto de la Trifuerza a la princesa Zelda, pues veía en ella un talento mayor que en su hermano.

## La tragedia de la princesa Zelda

Cuando el rey falleció, no apareció ningún emblema en la mano del príncipe, y a pesar de convertirse en el nuevo rey, sólo pudo heredar el poder incompleto de la Trifuerza.

Un hechicero se acercó al joven rey y le comentó que quizás la princesa Zelda supiera algo. Ambos fueron juntos a interrogarla, pero ella se negó a hablar.

El hechicero se enfadó y amenazó con dormirla con su magia por toda la eternidad, pero la princesa se mantuvo impasible. Finalmente, el brujo conjuró el hechizo y Zelda se sumió en un profundo sueño.

### El poder de la Trifuerza

La Trifuerza no puede juzgar por si misma si uno es bueno o malo. Por tanto, es necesario que quien la use tenga un corazón justo y la capacidad para manejar el poder de los dioses.

### El hechicero

Un hombre cercano al joven rey. Usó toda su energía en el hechizo para dormir a la princesa Zelda y murió justo después de conjurarlo. Debido a su insistencia en descubrir el secreto de la Trifuerza, algunos especulan que su verdadera identidad podría ser uno de los alter egos de Ganon, como lo fue el hechicero oscuro Agahnim, o que se trataba de alguien a sus órdenes.

## La leyenda de la primera princesa Zelda

Lamentando su error, el triste y arrepentido hermano deseó que la princesa despertara algún día y la dejó en el altar del Palacio del Norte. Acto seguido, estipuló que todas las mujeres que nacieran en el seno de la familia real se llamarían «Zelda», para que la tragedia no fuera nunca olvidada. Así nació la leyenda de la primera princesa Zelda.

El joven rey se reformó y gobernó sabiamente, pero el reino siguió decayendo.

*Princesa Zelda, dormida en el Palacio del Norte*

## El declive del reino de Hyrule

Al final no apareció nadie digno de usar la Trifuerza y el reino se fue dividiendo y mermando en extensión.

El reino de Hyrule había sido un vasto territorio orgulloso de su grandeza, pero poco a poco fue decayendo y se convirtió en un reino pequeño.

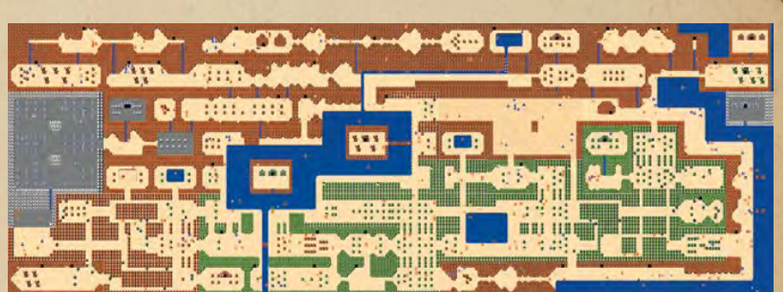
Aunque la realeza había heredado las Trifuerzas del Poder y la Sabiduría, con el paso del tiempo la gente olvidó la existencia de la Trifuerza del Valor y la tragedia de la princesa Zelda.

### • La primera princesa Zelda

En el pasado ya hubo princesas con el nombre «Zelda», pero la princesa Zelda de esta era fue la primera incluida en el mandato de usar siempre este nombre para las féminas nacidas dentro de la familia real. Todas las princesas que nacieron en adelante se llamaron así.

## El mapa del pequeño reino de Hyrule

Existen laberintos subterráneos repartidos por toda la tierra de Hyrule. Al sureste hay una extensa región fértil, llena de bosques y ríos. Al oeste encontramos un gran cementerio y los traicioneros Bosques Perdidos. En la zona norte se halla una cordillera escarpada que acompaña a la Montaña de la Muerte, donde está el castillo de Ganon. Se desconoce la ubicación del castillo de Hyrule.



# Las leyendas transmitidas en Hyrule

## El mal entra a hurtadillas

Llegó un día en que el ejército del mal, liderado por Ganon, invadió el reino de Hyrule y robó la Trifuerza del Poder.

La princesa Zelda de esta era dividió la Trifuerza de la Sabiduría en ocho pedazos y los escondió por todo el reino. A escondidas del pérfido villano, ordenó a su niñera, Impa, que buscara a un valeroso héroe que pudiera derrotar a Ganon. Éste, furioso por las acciones de la princesa, la capturó y envió a sus esbirros tras Impa.

*Princesa Zelda*

## El casual encuentro de la niñera Impa y el joven Link

Impa prosiguió su desesperada huida, pero terminó rodeada por los acólitos de Ganon. En ese momento apareció Link y logró deshacerse de ellos, salvando a la anciana. Impa le explicó lo que ocurría y el joven héroe decidió derrotar a Ganon y salvar a la princesa Zelda.

*Link e Impa*

*Link en sus viajes*

### • Ganon, el gran rey del mal

El gran rey del mal ha sido sellado numerosas veces por héroes del pasado. En esta ocasión, parece que sus sirvientes han logrado resucitarlo después de su última derrota. Ahora lidera un ejército demoníaco y ha invadido el pequeño reino de Hyrule en busca de la Trifuerza. Desprovisto de cualquier rasgo que le relacionara con su antigua forma humana, el gran ladrón Ganondorf se enfrentó a Link con el aspecto de una bestia demoníaca carente de inteligencia.

### • Impa

La niñera de la princesa Zelda, descendiente de un extenso linaje que ha servido a la familia real durante generaciones. Su papel es cuidar de varios objetos relacionados con la realeza, así como trasmitir su historia y tradiciones. Su estirpe guarda las reliquias de los grandes reyes y cuenta la tragedia de la princesa Zelda I.

### • Link

Un joven viajero. A su llegada a Hyrule, se encuentra con Impa. Se piensa que podría ser descendiente del Link que entrenó tanto para derrotar a Ganon durante la era de la luz y la oscuridad.

## Los habitantes del pequeño reino de Hyrule

Rodeadas por una inclemente pero abundante naturaleza, las gentes de Hyrule han establecido sus viviendas en cuevas subterráneas, donde prosiguen su vida diaria. Allí venden todo tipo de mercancías. También se pueden encontrar hadas viviendo en las fuentes, que curan las heridas de los viajeros que las visitan.

## En busca de los ocho fragmentos de la Trifuerza

Después de superar todas las pruebas, Link consiguió reunir los fragmentos de la Trifuerza escondidos en ocho mazmorras y completar la Trifuerza de la Sabiduría.

### • Las ocho mazmorras

Las mazmorras tienen forma de águila, luna, esvástica, serpiente, lagarto, dragón, demonio y león, respectivamente. Impa informa a Link de sus peligros. En cada una de ellas, el héroe puede encontrar un mapa que detalla todos sus escondrijos.

## La Trifuerza de la Sabiduría

Usando el poder de esta Trifuerza, Link derrotó a Ganon, el gran rey del mal, y salvó a la princesa Zelda.

Así mismo, recuperó la Trifuerza del Poder, y durante un breve periodo de tiempo la paz volvió al reino de Hyrule.

*La batalla entre Link y Ganon*

### • El rescate de la princesa Zelda

La princesa estaba encerrada en las profundidades de una mazmorra antes de la lucha a muerte contra Ganon. Después de apagar con su espada las llamas que la rodeaban, Link logró rescatarla con éxito.



## La tierra de Hyrule es destruida

Link se quedó en el reino después de derrotar a Ganon y ayudó en las tareas de reconstrucción. Sin embargo, la tierra de Hyrule siguió amenazada por los esbirros de Ganon, que estaban trazando un plan para resucitarle de nuevo.

*Secuaces de Ganon*

### • La resurrección de Ganon

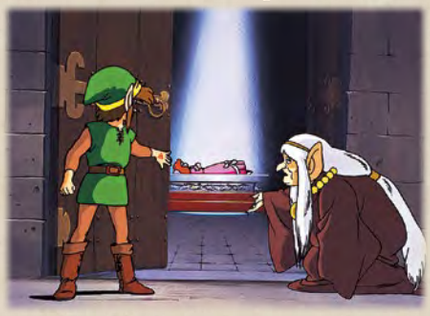
Se dice que Ganon podría volver a la vida sacrificando a Link, el héroe que lo derrotó, y derramando su sangre sobre las cenizas del rey demonio.

## Aparece el emblema en la mano de Link

Seis años después de exterminar a Ganon, el gran rey del mal, una marca con la forma del sello real apareció de repente en el dorso de la mano izquierda de Link, que ahora tenía 16 años. Preocupado, el héroe se lo contó a Impa, quien aún sorprendida llevó a Link al Palacio del Norte.

## La princesa Zelda I duerme en el altar

Link e Impa llegaron a la sala prohibida del Palacio del Norte. Después de colocar el emblema de su mano contra la puerta, ésta se abrió de manera solemne. Allí en la cámara había un altar en donde descansaba una hermosa joven. Era la princesa Zelda I, que continuaba dormida después de que el hechicero la sumiera en un sueño eterno.



## La historia de Hyrule al descubierto

Impa le explicó a Link la historia de Zelda I y le confió seis cristales y un pergamino con el sello de la familia real de Hyrule.

### • La sala prohibida

El elegido que porte la marca de la Trifuerza es el único capaz de abrirla. Sólo el linaje de Impa conoce los secretos de la entrada.

### • El pergamino de la familia real

Escrito por uno de los grandes reyes de Hyrule, fue pasando de manos entre los miembros del linaje de Impa. A pesar de estar escrito en un alfabeto desconocido para él, Link era capaz de leer su contenido como si el manuscrito le hablara.

## *El escenario de la aventura de Link*

En esta ocasión, el periplo de Link no se limita sólo al reino de Hyrule, sino que sus viajes le llevan a explorar dos vastos continentes. El Palacio del Norte se halla al noroeste, mientras que al suroeste está la Montaña de la Muerte, que una vez sirvió a Ganon como escondite.

Los nombres de aquellos sabios que sellaron al maligno ladrón Ganondorf no cayeron en el olvido, y ahora existen pueblos bautizados en honor a Rauru, Ruto, Saria, Nabooru y Darunia.

## El empeño de Link

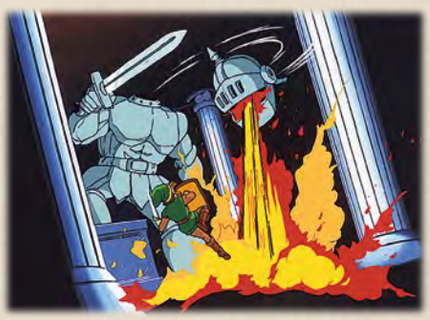
Escrito en el pergamino estaba el paradero de la Trifuerza del Valor. Impa le pidió a Link que completara la Trifuerza y salvara a la princesa Zelda I. El héroe reunió toda su confianza y determinación y partió en solitario hacia los distintos templos que debía visitar primero.

## Los seis templos y el Gran Templo en el Valle de la Muerte

Sumergiéndose en las cámaras más oscuras de los templos repartidos por Hyrule, cuya entrada está siempre marcada por una estatua de piedra, Link deshizo la barrera que bloqueaba el paso al Valle de la Muerte y abrió el camino hacia el Gran Templo.

Allí salió victorioso del combate contra la deidad guardiana que aguardaba y siguió adentrándose en el santuario.

Como prueba final, debía enfrentarse a su propia sombra, pero logró derrotarla en un combate a vida o muerte.



## La paz en Hyrule

Después de conseguir la Trifuerza del Valor, Link usó su poder para despertar a la princesa Zelda I. Había evitado la resurrección completa de Ganon y devuelto la paz a la tierra de Hyrule.

### • Los seis templos

Estos templos en que se esconde la Trifuerza del valor sirven como barrera para acceder al Gran Templo. En cada uno de ellos hay una deidad guardiana que los protege de los invasores, y sólo aquel que cumpla las condiciones necesarias puede derrotarlos y deshacer la barrera.

### • El Gran Templo

Apostado en el este de Hyrule, se llega a él después de cruzar el Valle de la Muerte. Dentro se encuentra la Trifuerza del Valor, protegida por la deidad guardiana del santuario: el Pájaro del Trueno.

### • La sombra de Link

Una sombra oscura con la forma exacta de Link. Cuando uno llega a las profundidades del Gran Templo, ésta sale de la propia sombra e inicia el ataque, sirviendo así como prueba final. Al ser idéntico a Link, lucha usando espada y escudo, y también salta a voluntad.

***El valor de un joven héroe había devuelto al reino de Hyrule el poder de los dioses.***

**¿Continuaron disfrutando de paz y prosperidad las siguientes generaciones? ¿O se abrió el telón dejando paso a una nueva era de oscuridad donde las personas lucharon entre ellas por la conquista del poder?**

**El futuro de esta línea todavía está por descubrir.**

# El Crepúsculo y los descendientes del Héroe

**Link, el Héroe del Tiempo, se alzó victorioso y los sabios consiguieron sellar a Ganon. El héroe volvió a su tiempo original y se reunió con la princesa Zelda, creando así una historia diferente.**



## Una historia alterna para el reino de Hyrule

### El regreso del Héroe del Tiempo

El poder de Zelda devolvió a Link a su tiempo rebobinando los siete años que había pasado durmiendo.

Una vez en su época, acudió al patio del Castillo de Hyrule. La princesa Zelda estaba allí, observando a Ganondorf como antes de que se encontraran por primera vez.

*Despedida de Navi*

*Conociendo a la Princesa Zelda*

### Los hechos del futuro

Link le explicó a la princesa Zelda lo que iba a ocurrir en el futuro. La noble escuchó sus palabras y para evitar que Ganondorf entrara en el Reino Sagrado, le confió a Link la Ocarina del Tiempo y le pidió que se marchara con ella.

El dorso de la mano de Link brillaba con la marca de la Trifuerza del Valor. Terminada la batalla con el mal en el mundo futuro, el héroe aceptó la carga de este viaje secreto.

### La despedida de Link

Link pidió prestada a Epona en el Rancho Lon Lon.

Después de varios meses de viaje en busca de su amiga Navi, llegó a un misterioso bosque.

Allí, encontró un camino hacia el universo paralelo de Termina.

*Link y Epona*

#### • El retorno del héroe

El lugar al que volvió Link fue el Templo del Tiempo. La Espada Maestra seguía clavada en el pedestal, como antes de que se abriera el camino hacia el Reino Sagrado. Su amiga Navi desapareció en el cielo, y Link partió a forjar una nueva historia.

*Link*

#### • La Trifuerza del Valor

La prueba de su valor seguía en el dorso de la mano de Link. Puesto que Ganondorf fue sellado con la Trifuerza del Poder, las demás partes permanecieron con los elegidos de las Diosas.

*Link, portador de la marca de la Trifuerza del Valor*

# Agitación en Termina, el mundo paralelo

## Un mundo que será destruido en tres días

En Termina, la luna iba cayendo gradualmente y el mundo entero sería destruido en el plazo de tres días.

Un espíritu llamado Skull Kid había robado la Máscara de Majora al vendedor de máscaras, pero el terrible poder de la careta había llevado la broma a niveles catastróficos que terminaron afectando a toda Termina.

A modo de travesura, Skull Kid le robó a Link la Ocarina del Tiempo y a Epona, y para colmo le transformó en un deku.

*Skull Kid y el hada Tael*

*Deku Link*

## Una nueva amiga

Tras recuperar la Ocarina del Tiempo, Link consiguió volver a su forma original gracias a la ayuda del vendedor de máscaras. Éste le pidió al joven que le ayudara a recobrar la Máscara de Majora.

Preocupado por el comportamiento de Skull Kid, Taya decidió ayudar también a Link para terminar con las bromas excesivas de su amigo.

*Link y el hada Taya*

*Vendedor Feliz de Máscaras*

### • Termina

En este extraño mundo tan diferente, hay muchas personas parecidas a los habitantes de Hyrule.

*Cremia y Romani, hermanas que se parecen a Malon de Hyrule*

### • Máscara de Majora

Esta siniestra máscara era usada en antiguos ritos mágicos.

*Máscara de Majora*

### • El hada Taya

Esta hada y su hermano Tael solían acompañar a travieso Skull Kid. Después de que la abandonara cuando éste escapó de Link, decidió ayudar al héroe en su aventura.

## Las cuatro regiones de Termina

En el centro se halla una población conocida como Ciudad Reloj, famosa por su torre del reloj, y desde allí se divisan las distintas regiones que se extienden por los cuatro puntos cardinales: el pantano en el Bosque Catarata, la montaña en el Pico Nevado, el mar en la Gran Bahía, y el valle en el Cañón Ikana. Aunque el reino de Ikana había sido destruido, las demás regiones están gobernadas por distintas tribus.

*Los fantasmas de Ikana*

*La tribu Deku del Bosque Catarata*

*La tribu Goron del Pico Nevado*

*La tribu Zora de la Gran Bahía*

## La tensión se siente en el ambiente de Ciudad Reloj

Link se vio sumergido de lleno en los problemas de Ciudad Reloj. Tres días antes de celebrar el gran festival, había una gran preocupación porque la luna estaba cayendo. Día tras día, el astro estaba cada vez más cerca.

Link usó la Ocarina del Tiempo para retroceder en el tiempo tres días antes del funesto acontecimiento, y así, una a una, fue recibiendo unas misteriosas máscaras por resolver los distintos problemas de ese mundo, a la vez que despertaba a cuatro legendarios gigantes.

*Ciudad Reloj*

*Zora Link*

*Goron Link*

### • Las máscaras misteriosas

Contienen las almas de los difuntos: en cuando se lleva una, esa persona se transforma en el ser que representan. Las máscaras transformaron a Link otorgándole habilidades que no podría haber usado como humano. El héroe obtuvo también la forma de un deku, cuya alma estaba perdida en el bosque que conecta Termina e Hyrule.

*Link usa una máscara*

## Los cuatro gigantes y la Máscara de Majora

Llegó el fatídico día. Los cuatro gigantes alzaron sus brazos y cogieron la luna, deteniendo su descenso.

Sin embargo, el cerebro del desastre era la propia Máscara de Majora, que había estado manipulando a Skull Kid. Link persiguió al espíritu hasta el interior de la luna. Finalmente, libró una extraña batalla en la que se transformó en una Fiera Deidad para acabar con Majora.

La Máscara de Majora volvió a manos del vendedor de máscaras, y la amenaza de la luna desapareció del mundo.

*Fiera Deidad Link*

En la noche del tercer día, Ciudad Reloj celebró su recuperada seguridad y disfrutó del festival. Aquellos a los que Link había ayudado se sintieron muy felices.

Después de su aventura en Termina, se desconoce cuáles fueron las siguientes andanzas del héroe.

### • Los legendarios gigantes

Skull Kid era amigo de las deidades guardianas de cada tierra. Cuando partieron para realizar una misión en sus respectivas regiones, Skull Kid pensó que le habían abandonado y se vengó con la Máscara de Majora.

*La luna y Skull Kid*

## Ciudad Reloj y la familia del alcalde

En el centro de Termina hay una gran torre del reloj construida en el corazón de la ciudad. El festival anual estaba lleno de turistas que venían de todas partes.

La ciudad estaba gobernada por la familia del alcalde, que esperaba con ilusión la boda de Anju y su hijo Kafei, a quien Skull Kid había convertido en un niño.

*El alcalde*

*Madame Aroma*

*Kafei, transformado en niño*

*La prometida de Kafei, Anju*

# La ejecución de Ganondorf, el rey del mal

*Ganondorf*

## Nubes negras cubren Hyrule

Mientras tanto, gracias a los conocimientos que la princesa Zelda tenía sobre los hechos que Link vio en el futuro, el reino de Hyrule acusó a Ganondorf de perseguir su destrucción.

Años más tarde, el pérfido ladrón experto en magia negra fue ejecutado al fin.

## El Patíbulo del Desierto y el Espejo del Crepúsculo

En el Patíbulo del Desierto, los seis sabios ejecutaron a Ganondorf. Sin embargo, la Trifuerza del Poder decidió que aún no era su hora y mató a uno de los sabios. Presas del pánico, los eruditos restantes usaron el Espejo del Crepúsculo para exiliar a Ganondorf a esta tierra oscura.

Así pues, los dioses encomendaron a los sabios la misión de proteger el Espejo del Crepúsculo.

*Sabio*

*Ejecución de Ganondorf*

*Exilio a través del Espejo del Crepúsculo*

Sin embargo, la maldad de Ganondorf era tan grande que pronto llevó el caos a todo el Crepúsculo.

### • Ganondorf, el pérfido ladrón

Gracias a la marca de la Trifuerza del Poder, Ganondorf obtuvo la habilidad de usar magia oscura. El Ganondorf de esta era pensaba que nadie había tocado aún la Trifuerza del Reino Sagrado, pero concluyó que algo debía de haber ocurrido ahora que Link había vuelto con la Trifuerza del Valor.

### •Los Sabios

Se desconoce más información sobre los sabios de este tiempo, incluidos sus nombres. Por los emblemas que se pueden ver en sus vestiduras, sabemos que son los sabios de la luz, del bosque, del fuego, del agua, de las sombras y del espíritu.

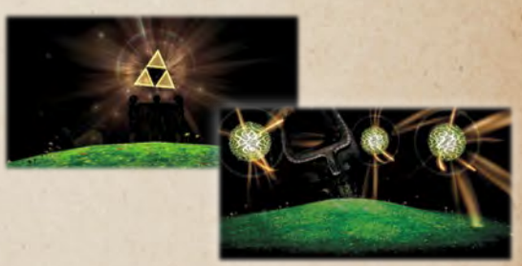
### • La maldad de Ganondorf

Su odio y su oscuro corazón aumentaron aún más la maldad del villano.

## La historia del Crepúsculo

Antiguamente la gente era muy religiosa y el mundo disfrutaba de una larga era de paz. Pero con el tiempo llegaron los primeros conflictos en la tierra de Hyrule. Entre los habitantes del reino aparecieron algunos con grandes aptitudes para la magia negra, que intentaron hacerse con el control de Hyrule a través de sus enormes poderes.

Los dioses enviaron a los cuatro Espíritus de la Luz, que sellaron las Sombras Fundidas. Más tarde usaron el Espejo del Crepúsculo para exiliarlos al Crepúsculo y que no volvieran a entrar jamás en el Mundo Luminoso. Los habitantes del Crepúsculo fueron conocidos a partir de entonces como el pueblo de las sombras (twili).



# El Crepúsculo y su invasión

*Midna*

## Los poderes oscuros de Ganondorf

La malicia de Ganondorf había llegado al tenebroso mundo del Crepúsculo, y fue allí donde el ladrón conoció al ambicioso y frustrado Zant. Ganondorf le otorgó poderes ilimitados para ayudarle a cumplir sus egoístas deseos, y sólo le pidió una cosa a cambio: fundir la luz y la oscuridad para crear un mundo de tinieblas.

Poco a poco, Zant fue aumentando sus poderes hasta cubrir en sombras el Crepúsculo y convertir a sus habitantes en monstruos sin conciencia.

Midna, la princesa de los twili, fue transformada en un duende y tuvo que escapar al Mundo de la Luz.

## Zant, el rey de las sombras, invade el Mundo de la Luz

El Mundo de la Luz había vivido en paz durante cientos de años hasta la llegada del ejército twili. Zant no tuvo problemas para derrotar a las fuerzas de Hyrule, y la princesa Zelda se encontró de pronto entre la espada y la pared. Cuando le dieron a elegir entre luchar a muerte o rendirse, optó por la segunda opción.

Zant siguió enviando a sus soldados por todo el reino y los Espíritus de la Luz que protegían las provincias fueron engullidos por el poder del Crepúsculo. Esta ola de maldad transformó el mundo en un páramo sombrío y llenó de terror los corazones de sus habitantes.

*Princesa Zelda*

*Incursión de Zant*

*Castillo Hyrule engullido por el Crepúsculo*

### • Midna

La princesa del Crepúsculo. El maleficio de Zant le privó de sus poderes mágicos y la transformó en un duende. También hizo que sólo pudiera materializarse en el Mundo de la Luz con la forma de una sombra.

### • El velo de sombras

Producto de la influencia del Crepúsculo, transforma en espíritu a la gente normal sin que ellos lo sepan.

### • Los Espíritus de la Luz

Los espíritus Latoan, Farone, Eldin y Lanayru fueron los responsables de sellar a los ancestros de los twili en la antigüedad. Ahora actúan como deidades guardianas en sus respectivas provincias.

*Faron*

## Los twili y el Crepúsculo

El Crepúsculo es un mundo hermoso y tranquilo cubierto por un ocaso perpetuo. Aquellos que fueron desterrados a este reino en la antigüedad recibieron su influencia y se convirtieron en seres pacíficos de corazón puro, sellando así su maligna magia ancestral. Su líder posee poderes especialmente intensos, y no es necesario que pertenezca a la familia real para entrar en la línea sucesoria.

Aunque la mayoría de los twili se fueron convirtiendo en seres amables, todavía había algunos que pensaban que el Mundo de la Luz les pertenecía. Zant esperaba convertirse en el nuevo rey de los twili, pero fue rechazado en favor de Midna por tener ese tipo de ambiciones egoístas.

*Zant*

## El encuentro de Midna y Link

Mientras buscaba una forma de derrotar a Zant, Midna se encontró en el Crepúsculo con un joven convertido en bestia. Este chico de Ordon se llamaba Link, y era descendiente del famoso Héroe del Tiempo.

Entre los Twili existía una leyenda que decía que aparecería un héroe con la forma de una bestia sagrada. Cuando Midna se dio cuenta de la transformación de Link, pensó que podría usarle para derrotar a Zant y reclamar el dominio del Crepúsculo.

*Midna y Link en su forma de bestia*

### • Link

Un joven pastor de cabras que vive en Ordon. Puesto que tiene las aptitudes de un héroe, el Crepúsculo le convierte en una bestia en vez de en un espíritu.

*Link*

## Las sombras fundidas y los Espíritus de la Luz

Como héroe que era, Link logró escapar del Crepúsculo y recuperar su forma humana. Él y Midna viajaron por todo el reino para restituir el Mundo de la Luz y reunir las sombras fundidas. Sin embargo, Zant apareció ante ellos, les robó las sombras fundidas e hirió a Midna. Antes de irse, le impuso una maldición a Link que lo convirtió de nuevo en bestia.

El joven viajó desesperado al castillo de Hyrule para reunirse con la princesa Zelda. Ésta le pidió que encontrara la Espada Maestra y le dio todo su poder a Midna, salvando así su vida. Su siguiente paso fue buscar la espada en las profundidades de la Arboleda Sagrada, y en cuanto Link se acercó a ella, el poder maligno de su maldición se disipó por completo.

*Princesa Zelda cubierta con una túnica*

*Link saca la Espada Maestra*

### • Las sombras fundidas

Unos antiguos artefactos mágicos sellados hace mucho por los Espíritus de la Luz. Su forma recuerda a la de una máscara o una corona. Midna lleva una de las partes, pero las otras tres están escondidas en templos ubicados en distintas partes del reino.

## Ordon y sus habitantes

En los verdes parajes de la provincia de Latoan, al sur del Bosque de Farone, se halla el pueblo de Ordon. Sus habitantes viven en armonía con la naturaleza que les rodea, subsistiendo a través del pastoreo de cabras y el cultivo de calabazas.

Los niños del pueblo fueron secuestrados por los esbirros de Zant durante la invasión del Crepúsculo. Link les siguió en un intento de salvarlos, pero terminó atrapado en el mundo de las sombras.

*El alcalde*

*Ilia, la hijadel alcalde*

*Talo y Malo, hermanos*

*Colin*

*Beth*

## La reparación del Espejo del Crepúsculo

Para entrar en el Crepúsculo, Link viajó en busca del Espejo del Crepúsculo. Una vez en el Patíbulo del Desierto, Midna descubrió que Zant había destruido el espejo. También se enteró de que los poderes de Zant procedían de Ganondorf, quien fue desterrado al Crepúsculo mucho tiempo atrás.

Midna y Link lograron reunir los fragmentos del Espejo del Crepúsculo, que estaban dispersos por todo Hyrule e incluso en la antigua Celestia.

*Los sabios se disculpan con Midna*

*El pasaje creado por el espejo*

## Zant, tirano de las sombras, aguarda en el Crepúsculo

Link llenó su espada de luz para liberar a los twili del poder oscuro de Zant, y las deidades guardianas de ese mundo le reconocieron como héroe.

Finalmente, el héroe y Midna se enfrentaron con Zant en el Palacio del Crepúsculo. La princesa reclamó las sombras fundidas y usó sus poderes ancestrales para destruir al villano.

*Fantasma de Zant*

### • El Espejo del Crepúsculo

Un espejo que se encuentra en el Patíbulo del Desierto. Es el único vínculo entre los mundos de la luz y de las sombras, y sóli puede destruirlo el verdadero líder de los twili.

### • Celestia

La ciudad que flota en el cielo es el vestigio de una antigua civilización. Guarda una estrecha relación con la familia real de Hyrule, pero la única mensajera que a día de hoy recuerda su leyenda es la anciana Impaz

Se desconoce su relación con la Celestia de la Era del cielo.

*Uca*

### • El Crepúsculo

Está cubierto de oscuridad por culpa del poder de Ganondorf y Zant. Sus habitantes se han convertido en monstruos.

*Un twili convertido en un demonio*

## El mapa y la escritura de esta era

El castillo de Hyrule está situado en la provincia de Lanayru, en el centro del reino. Las demás provincias son las de Farone, Eldin y Latoan, llamadas así en honor a los dragones de la era de la diosa Hylia, y están protegidas por los Espíritus de la Luz que portan los mismos nombres.

Los caracteres que mostramos aquí a la derecha se pueden descodificar comparándolos con el alfabeto común.

## El castillo de Hyrule en el Crepúsculo

Zant había sido derrotado, pero la batalla no había terminado todavía. En su misión para cubrir el mundo de oscuridad, el tirano logró traspasar el control del castillo de Hyrule al señor de las tinieblas. Gracias a la ayuda de la resistencia, Link consiguió avanzar hasta la fortaleza cubierta de sombras.

*La resistencia*

### • La resistencia

Tomando como base la tasca de Telma, este grupo investiga los extraños sucesos que tienen lugar en el reino. Más tarde, Telma invita a Link a colaborar con ellos.

*Telma*

## La completa recuperación de Ganondorf

Ganondorf, señor de las tinieblas, había vuelto una vez más al Mundo de la Luz y aguardaba sentado en el trono del castillo de Hyrule. Luchó contra Link tomando muchas formas: primero poseyendo el cuerpo de Zelda y más tarde atacando con su forma de bestia y a caballo.

La princesa Zelda, cuyo espíritu residía hasta ahora en el cuerpo de Midna, protegió a Link usando las flechas de luz.

*Batallas consecutivas con Ganondorf*

## Restos de la era del Héroe del Tiempo

Las tribus goron y zora siguen vivas en esta era, pero los únicos restos de la tribu kokiri son unas pocas marcas en el Templo del Bosque.

La Espada Maestra permanece en su pedestal entre las ruinas del Templo del Tiempo, que ha sido invadido por el bosque.

*Las ruinas del Templo del Tiempo*

*El Templo del Bosque*

*La tribu Goron*

*La tribu Zora*

## El revivir de la princesa Zelda y la muerte de Ganon

Empuñando la espada que los sabios usaron para su ejecución, Ganon inició la batalla final. Sin embargo, terminó derrotado a manos de Link.

Ganondorf, señor de las tinieblas, había caído vencido, y el sello de la Trifuerza del Poder desapareció del dorso de su mano. Por ahora, el destino que involucraba al diabólico ladrón tocaba a su fin.

*Ganondorf*

Sin embargo, la invasión del Crepúsculo había manifestado la existencia de esta contrapartida del mundo de Hyrule, instigando un gran odio entre los habitantes del reino. Las repercusiones de este acontecimiento se notarían en eras posteriores.

## El Crepúsculo y Midna vuelven a su verdadera forma

Ahora que el maleficio había desaparecido, Midna volvió a convertirse en la cautivadora princesa que era antes. Cuando volvió al Crepúsculo, rompió el espejo para asegurarse de que su mundo y el Mundo de la Luz no volvieran a mezclarse jamás. En su despedida, le pidió a Link que no se olvidara el hecho de que hay otro mundo en la sombra del suyo...

Link devolvió la Espada Maestra al bosque y volvió a Ordon. El mundo volvía a contar con la bendición de los dioses y a estar cubierto por la luz.

*Batalla contra el Crepúsculo*

### • La Trifuerza del Poder

El poder que reside en Ganondorf. Agotado por su batalla, el emblema desaparece.

*El emblema desaparece*

### • La verdadera forma de Midna

Midna estaba maldita por el poder de las sombras, pero el hechizo que sufría desapareció con la derrota de Ganondorf.

*Midna*

## Link, el descendiente del Héroe del Tiempo

La primera vez que Link puso un pie en el Crepúsculo, el emblema de la Trifuerza del Valor en el dorso de su mano empezó a brilla, y él se convirtió en una bestia. Cuando volvió a su forma humana, llevaba la ropa que portaba el mítico héroe de las leyendas.

El fantasma de su ancestro, el Héroe del Tiempo, le enseñó algunos trucos. Desde que volvió a su era original, el Héroe del Tiempo lamentó mucho que no le recordaran como tal. Así pues, aceptó a Link como parte de su sangre y le traspasó la prueba de su valor y sus técnicas secretas.

*Link vestido de verde*

*Link y la sombra del Héroe*

# La trampa del Link Tenebroso

## La reencarnación de Ganondorf, el ladrón gerudo

Pasaron cientos de años desde la derrota de Ganondorf. La relación entre la tribu gerudo y el reino de Hyrule volvió a ser buena y la paz volvió al mundo.

Sin embargo, había nacido un nuevo Ganondorf. El joven violó las leyes de la aldea gerudo e invadió la antigua pirámide, y tomó el ancestral arma conocida como «el tridente». Luego robó el Espejo Oscuro del templo en el bosque para sumir Hyrule en las tinieblas.

*Villa Gerudo*

## El plan para obtener el poder de las tinieblas

Ganondorf se dedicó a robarle el poder a las personas para cubrir el reino de Hyrule en la oscuridad. Su primer paso fue revivir a Vaati, el brujo de los vientos, que había sido sellado en la Era de la Fuerza. Luego creó un Link Tenebroso con el poder del Espejo Oscuro y llevó el caos a todo el mundo.

*Link Tenebroso*

## La resurrección de Vaati, el brujo de los vientos

En Hyrule, ahora cubierta por la oscuridad, la princesa Zelda empezó a preocuparse, así que llevó a Link y a las seis doncellas al santuario para asegurarse de que el sello de Vaati no se estaba debilitando. Sin embargo, en el momento en que abrieron la puerta apareció el Link Tenebroso, y con su poder transportó a las doncellas a varios puntos de Hyrule.

*Princesa Zelda y las Doncellas*

*Link Tenebroso*

### • La Pirámide

Una herramienta demoníaca nacida de la oscuridad yace en esta pirámide de la que nadie sale vivo. Se encuentra bajo un monumento de piedra con una inscripción que reza «reclama esto si tu alma está sedienta de destrucción y dominio».

*La pirámide*

### • El Espejo Oscuro

Este espejo refleja el corazón oscuro de quien lo usa, dando luz a los demonios. Apresaba a las criaturas sombrías que una vez atacaron Hyrule, y estaba escondido en un templo para evitar que conectara de ningún modo con el Mundo Tenebroso.

No está muy clara su relación con otros espejos mágicos que existen en otras ramas de la cronología, como el Espejo del Crepúsculo que lleva al Reino del Crepúsculo.

### • Vaati, el brujo de los vientos

La princesa Zelda y el Link de esa era usaron la Espada Cuádruple para sellar a Vaati en el Santuario de la Espada Cuádruple que los adultos no pueden ver. La joven princesa y las doncellas siguieron vigilando el lugar incluso después de que fuera encerrado allí.

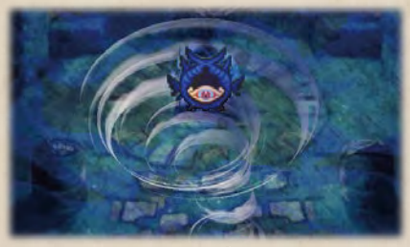
### • Link Tenebroso

Nacido del Espejo Oscuro, este demonio es la viva imagen de Link y posee un poder sombrío. Los pensamientos y el resentimiento de Ganondorf, que había sido derrotado, atravesaron el tiempo y el espacio y tomaron la forma del héroe. La figura que apareció en el Santuario de la Espada Cuádruple fue una trampa enviada por Ganondorf para romper el sello.

## La resurrección de Vaati, el brujo de los vientos

Link extrajo entonces la Espada Cuádruple del santuario para salvar a la princesa Zelda. Al hacerlo, su cuerpo se dividió en cuatro, tal como explicaba la leyenda. Sin embargo, eso significaba también que Vaati iba a revivir.

*Link es dividido en cuatro*



*Resurrección de Vaati*

## Los recolectores de gemas de fuerza y las investigaciones secretas de Ganondorf

La Espada Cuádruple que Link sujetaba no tenía el poder suficiente para acabar con la oscuridad. Así pues, se dedicó a recoger la fuente de su fuerza, las gemas de fuerza, mientras viajaba para salvar a las doncellas y a la princesa Zelda.

Mientras tanto, tras observar la resurrección de Vaati y el inicio de la aventura de Link, Ganondorf se puso en marcha en el castillo de Hyrule. Decidió usar a Vaati para abrir la puerta al Mundo Tenebroso y conseguir más oscuridad. Ganondorf usó el poder del tridente para masacrar a los caballeros de Hyrule, uno tras otro, y convertirlos en monstruos con un conjuro en las gemas que portaban.

Por orden del Link Tenebroso, los caballeros transformados se desplegaron por todo el mundo y eliminaron la presencia del Palacio de los Vientos. Las gemas abrieron la puerta al Mundo Tenebroso y cambiaron la apariencia de Hyrule, que una vez más estaba repleta de monstruos.

### • Gemas de fuerza

El poder que reside en todas las cosas de este mundo. En su origen, la Espada Cuádruple estaba llena de Fuerza, pero la magia de Vaati la privó de todo su poder.

### • Los caballeros de Hyrule

El hogar de los caballeros azules, verdes, rojos y morados que han protegido el reino de Hyrule durante generaciones. Son el orgullo del reino: valientes, leales y siempre listos para entregar sus vidas por su deber.

### • Las joyas reales

Hacen falta unas gemas sagradas para abrir el paso a los cielos. Por la confianza que se ha depositado en ellos, los caballeros de Hyrule guardan estas joyas desde hace generaciones por petición expresa de la familia real.

### • El Palacio de los Vientos

Un camino hacia el cielo que se abre con las cuatro gemas reales protegidas por los caballeros de Hyrule, y que sólo se muestra colocando estas joyas en el Santuario de la Espada Cuádruple. Ganondorf se llevó las gemas y les echó un maleficio para evitar que nadie atacara a Vaati mientras estaba en el Palacio de los Vientos.

## La geografía de la Hyrule de esta era

La Fuerza es común en esta tierra cubierta por desiertos al oeste, bosques al este y altas montañas en el norte. La característica más notable es la torre construida para conectar la superficie con el Palacio de los Vientos.

*Link y la Fuerza de la Luz*

## Los últimos instantes de Vaati, el brujo de los vientos

Link rescató a las doncellas de cada región y liberó a los caballeros y a las joyas que habían caído en la oscuridad. Después de conseguir las cuatro gemas reales, el héroe pudo al fin entrar en el Palacio de los Vientos con el poder de las doncellas.

Cuando Link salvó a la princesa Zelda en la planta superior y siguió ascendiendo por los cielos, el Link Tenebroso hizo uso del Espejo Oscuro. Link recuperó el espejo y acabó de forma definitiva con Vaati en el Palacio de los Vientos.

*Luchando contra la oscuridad*

## El enfrentamiento con Ganon y el regreso de la paz

Link y la princesa Zelda volvieron a la superficie escapando del Palacio de los Vientos que había empezado a derrumbarse. Una vez allí, apareció Ganon. Los dos valientes cooperaron para derrotar al villano y lograron sellarle en la Espada Cuádruple. «¡Soy el rey del mal que domina la oscuridad! ¡No acabaréis conmigo!», tales fueron las últimas palabras de Ganon antes de ser sellado. Una luz inundó la sala y la oscuridad desapareció del mundo.

Link devolvió la Espada Cuádruple al pedestal del santuario y sus dobles desaparecieron. Más tarde volvió al castillo de Hyrule para recibir la ovación de muchas, muchas personas. La princesa Zelda, por su parte, observó al héroe desde el pasillo que llevaba a la cámara de la Trifuerza.

### • Vaati

Aunque originalmente era un minish, la maldad de su corazón le convirtió en un poderoso brujo. Después de ser sellado y revivido numerosas veces, el héroe logra acabar con su vida para siempre.

*Vaati*

### • Ganon

Ganondorf ya se había transformado en bestia cuando Link llegó a su encuentro. Además, Ganon recalcó que «no había robado suficiente poder a los hylianos», implicando que sus poderes oscuros no estaban del todo completos.

*Ganon*

***El brujo Vaati fue eliminado del ciclo infinito de reencarnación del ladrón Ganondorf.***

**La pregunta ahora es si el Mundo Luminoso podrá escapar algún día de la amenaza de la oscuridad. Puede que llegue el día en que se necesite de nuevo el poder de la Espada Cuádruple...**

# El Héroe de los Vientos y un nuevo mundo

**El ladrón Ganondorf consigue la Trifuerza del Poder y se convierte en Ganon, el rey del mal.**

**El Héroe del Tiempo se alza con la victoria y consigue sellar a Ganon. Luego, el héroe vuelve a su era original y el mundo empieza a recuperar su estado de pureza, pero las penurias de Hyrule continúan.**



## El Héroe del Tiempo devuelve la paz a Hyrule

### El héroe vuelve a su tiempo

La princesa Zelda sella a Ganon con la ayuda de los sabios y de Link, el Héroe del Tiempo, y a continuación envía de vuelta a éste a su era original. La noble devuelve la Espada Maestra a su pedestal y cierra la puerta del tiempo para que no se pueda acceder de nuevo al Reino Sagrado.

El paso para viajar por el tiempo queda sellado, y en algún lugar del mundo, la Trifuerza del Valor mantiene su letargo.

*El regreso del Héroe*

*La Espada Maestra*

### La purificación de Hyrule

Las negras nubes que cubrían Hyrule se retiraron y la luz volvió al mundo. Sin embargo, el tiempo pasa lo suficiente para que la hazaña del Héroe del Tiempo se quede en leyenda, y Hyrule recibe un nuevo ataque de las fuerzas demoníacas.

### El Héroe del Tiempo vuelve a casa

Tras regresar a su era original, Link coloca la Espada Maestra en su pedestal y devuelve a su fiel yegua Epona al rancho.

*Link y Epona*

*Del pergamino del Héroe del Tiempo*

### La historia del Héroe del Tiempo se transmite como leyenda

La leyenda del Héroe del Tiempo y del reino donde descansa el poder de las diosas se transmite durante generaciones, incluso después de que el reino de Hyrule desaparezca. Detalles como la vestimenta verde que portaba el héroe o que desapareció sin dejar rastro quedan registrados en varias escrituras, y así la historia se convierte en mito con el paso de los siglos.

# La leyenda de la Hyrule inundada

## El retorno del rey del mal en la era sin héroe

Ganondorf, que había estado sellado hasta el momento, logró volver desde las profundidades de la tierra y volvió a cubrir a Hyrule de oscuridad. La gente esperaba que el legendario héroe apareciera de nuevo para salvarles por segunda vez... pero no lo hizo.

Sin esperanzas de salvación, el rey Daphnes Nohansen Hyrule decidió confiar el destino de Hyrule a las diosas.

*Del pergamino del Héroe del Tiempo*

## El juicio divino y el sello de Hyrule

Las diosas ordenaron a los habitantes del reino que huyeran a las cimas de las montañas antes de ahogar tanto Hyrule como a Ganondorf con una brutal inundación, y de sellarlos a ambos en el fondo del océano.

El rey también fue sellado junto a Hyrule, y dio órdenes a la princesa de dividir en dos la Trifuerza de la Sabiduría y de huir al mar con algunos de sus sirvientes.

*Rey Daphnes Nohansen Hyrule*

### • El amuleto real

El rey de Hyrule creó este amuleto real a partir de las antiguas piedras cotilla que había en el reino y se lo confió a la princesa. Conocido más tarde como «amuleto pirata», la familia real puede comunicarse a través de él y se ha ido traspasando entre su linaje como una importante herencia familiar.

*La princesa de Hyrule y su servidumbre*

*El amuleto pirata*

## La tipografía hyliana de esta era

Se usaba en la eran en que reinaban los hylianos y originalmente pertenecía a la antigua lengua hyliana. Los caracteres han sobrevivido y ahora se usan en la nueva era cientos de años más tarde.

Tal como se muestra a la derecha, cada uno se corresponde con un carácter del silabario japonés.

# Las repetidas resurrecciones de Ganondorf

## Los planes secretos de Ganondorf

Tras cientos de años, Ganondorf, que había sido sellado cuando Hyrule se hundió en el océano, había revivido de nuevo. El ladrón atacó los templos del Gran Océano y mató a los dos sabios que oraban a la Espada Maestra.

En cuanto salió a mar abierto, preparó una base en la Isla del Diablo y empezó a buscar a la portadora de la Trifuerza de la Sabiduría, la descendiente de la princesa Zelda.

*Ganondorf*

- **Isla del Diablo**

La guarida donde se esconde Ganondorf después de revivir. Está infestada de demonios.

*La Isla del Diablo*

## Los descendientes de la familia real y la tripulación pirata

En un intento de detener a Ganondorf, las diosas despertaron al rey Daphnes Nohansen Hyrule de su sello. El noble poseyó una barca roja, se hizo llamar «Mascarón Rojo» y partió para buscar a un nuevo héroe y a la descendiente de la familia real.

En esta era, Zelda (la descendiente en cuestión) se había criado como Tetra, la capitana de una tripulación de piratas.

*Mascarón Rojo*

*Tetra y los piratas*

## La carta náutica en la era del Gran Océano

Ahora que los antiguos continentes estaban hundidos en el océano, este nuevo mundo no es más que un cúmulo de pequeñas islas. La familia real y el resto de los hylianos, los kokiri, los goron y los zora han sobrevivido en estas islas.

# La aventura que trae el viento

## El joven y Mascarón Rojo

Para hallar a la princesa Zelda, Ganondorf envió a un misterioso pájaro para que raptara a las niñas con orejas puntiagudas de todo el océano. Mascarón Rojo encontró y rescató al joven Link, que había viajado a la Isla del Diablo para salvar a su hermanita secuestrada.

*Link entra en la Isla del Diablo*

*Link en la Isla Initia*

## La prueba de valor del pequeño héroe

Mascarón Rojo decidió ayudar a Link en su misión para salvar a su hermana y depositó en sus manos el futuro de Hyrule. Con la ayuda de la «batuta de los vientos», un viejo tesoro familiar de la familia real, partieron juntos a la aventura.

Link consiguió los orbes que guardaban las deidades del Gran Océano para enfrentarse a la prueba de la Torre de los Dioses.

*Link y Mascarón Rojo*

### • El secuestro de las niñas

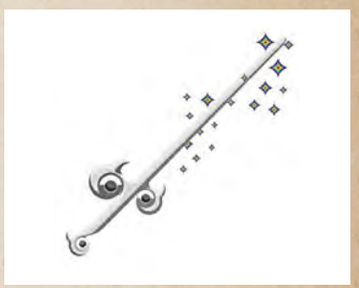
La princesa Zelda, como todos los descendientes de los hylianos, tiene unas características orejas puntiagudas. Así pues, Ganondorf secuestró a las niñas con este rasgo y las llevó a la Isla del Diablo.

*Aryll, la pequeña hermana de Link*

*Las niñas secuestradas*

### • Batuta de los vientos

Esta batuta de director se usaba en tiempos remotos para dirigir las oraciones a las diosas.



*La Batuta de los Vientos*

## Las tradiciones de Isla Initia

En Isla Initia, el lugar donde vive Link, es costumbre que los chicos jóvenes se vistan de verde cuando cumplen cierta edad. Estas ropas simulan las del legendario Héroe del Tiempo, y con ellas se espera que los niños se vuelvan tan valerosos como él. También es tradición decorar la casa con un escudo de aquella era.

*Del pergamino del Héroe del Tiempo*

*El escudo del Héroe*

## Las diosas aprueban a Link

Link superó las pruebas de la Torre de los Dioses para poner a prueba su valor y ganar acceso a la Espada Maestra que yacía en el castillo de Hyrule, en el fondo del océano.

El joven asaltó la Isla del Diablo y retó a Ganondorf, pero la Espada Maestra había perdido sus poderes y no pudo dañar el cuerpo del ladrón. Cuando Tetra llegó al rescate, Ganondorf se dio cuenta de que era la princesa Zelda. En un instante, Link y Zelda aprovechan el rescate para huir de la Isla del Diablo.

*El castillo Hyrule bajo el agua*

### • Espada Maestra

La legendaria espada que sólo puede blandir el héroe. En esta era, su propósito principal era sellar Hyrule.

*La Espada Maestra*

## El despertar de Zelda

Mascarón Rojo se dio cuenta de la gravedad de la situación y llevó a Link y a Tetra a la cámara de la Espada Maestra, donde reveló ser el rey de Hyrule.

El rey unió los fragmentos de la Trifuerza de la Sabiduría, lo que hizo que Tetra despertara como Zelda, heredera del linaje real de Hyrule. Para evitar que Ganondorf la secuestrara, el rey hizo que se quedara en el castillo.

*Princesa Zelda*

*El despertar de Zelda (del teatro de imágenes de Nico)*

### • Tetra

La testaruda líder de una banda de piratas. Creció sin saber que su verdadera identidad era la de la princesa Zelda.

*Tetra*

## La decoración en el castillo de Hyrule

En el centro del castillo se alza orgullosa una estatua del Héroe del Tiempo. Bajo ella hay una entrada secreta que conduce al santuario donde está la Espada Maestra. La Espada Maestra descansa en el centro de este templo oculto, y sus paredes están decoradas con vidrieras que representan a Ganon y a los seis sabios que ayudaron al Héroe del Tiempo a sellarlo.

*Vitral que representa a los sabios*

*Link obtiene la Espada Maestra*

## La contramedida para detener a Ganondorf

El rey de Hyrule dio instrucciones a Link de usar el poder de los sabios para devolverle el poder de repeler el mal a la Espada Maestra, así como para encontrar la Trifuerza del Valor que se hallaba bajo el agua.

Puesto que los sabios Lartis y Frido fueron asesinados por Ganondorf, la orni Medli y el kolog Makore (que tenían la sangre de los sabios) fueron quienes viajaron a sus respectivos templos.

*Medli*

*Lartis*

## Las oraciones de los sabios y el poder de repeler el mal

Ganondorf pensaba que los sabios habían muerto, pero sus almas despertaron a dos nuevos sabios gracias a unas melodías e instrumentos especiales.

Medli, la nueva Sacerdotisa de la Tierra, y Makore, el Sacerdote del Viento, ofrecieron una plegaria y devolvieron a la Espada Maestra el poder de repeler el mal.

*Maroke*

*Frido*

### • Los templos que dormitan en Hyrule

Los templos, igual que la tierra de Hyrule, permanecían dormidos en el fondo del océano. Sin embargo, tenían entradas en la cima de altas montañas, así que era posible entrar en ellos en la Era del Gran Océano.

### • La Sacerdotisa de la Tierra

Una sacerdotisa que toca el arpa. Medli, la doncella orni que despierta como sabio, es la sirviente de Valú, la deidad guardiana de la tierra. Su predecesora fue la zora Lartis.

### • El Sacerdote del Viento

Un sacerdote que toca el violín. Makore, el kolog que despierta como sabio, toca su violín en la ceremonia anual de los kolog. Su predecesor como sabio fue el kokiri Frido.

## Los espíritus que guardan los orbes de las diosas

Después de que la tierra de Hyrule fuera sellada, hubo unos espíritus que protegieron los tres orbes de las diosas, que tenían cierta relación con la Torre de los Dioses. Se cree que estos espíritus son descendientes de los que encontró el Héroe del Tiempo en su era: el Gran Árbol Deku, Volvagia y Jabu-Jabu.

*Valú*

*El árbol Deku*

*Jabun*

## El nacimiento del Héroe de los Vientos

Link recuperó los ocho fragmentos del fondo del océano y completó la Trifuerza del valor. En ese momento, apareció una marca en su mano izquierda, reconociéndole como un verdadero héroe.

Sin embargo, cuando Link y Mascarón Rojo volvieron al castillo de Hyrule, Ganondorf secuestró a la princesa Zelda ante sus narices.

*La princesa Zelda es secuestrada (del teatro de imágenes de Nico)*

*Tomando una posición en contra de Ganondorf (del álbum de fotos de Niko)*

## El enfrentamiento decisivo por un deseo de la Trifuerza

La princesa Zelda, que poseía la Trifuerza de la Sabiduría, fue llevada a la Torre de Ganon, que se hallaba en el fondo del mar junto a Hyrule. Cuando la marca del valor de Link se reunió con las otras dos, apareció la verdadera forma de la Trifuerza.

Ganondorf, que deseaba el revivir y el control de Hyrule, alargó la mano para tocar la Trifuerza y poner fin a su largo pesar.

*Princesa Zelda y lel emblema de la Sabiduría*

*Link y el emblema del Valor*

### • El Héroe de los Vientos

Como Link supo aprovecharse del viento con la vela del barco y su batuta de los vientos, Mascarón Rojo le nombró «Héroe de los Vientos» en cuanto recibió el reconocimiento de las diosas.

*Link y Mascarón Rojo*

### • La Trifuerza

Un triángulo sagrado que concede un deseo a quienquiera que lo toque. Es el poder divino que Ganondorf no logró obtener una vez. El ladrón fue el único que conservó la Trifuerza del Poder, así que tuvo que reunir al resto de portadores.

## La nueva apariencia de los kokiri y los zora

En la era del Gran Océano, la apariencia de algunas razas ha sufrido un gran cambio en comparación con la Era del Caos. Los kokiri se convirtieron en los kolog, una raza que se asemeja a las plantas y que ayuda al Gran Árbol Deku a plantar árboles por todo el mundo. Los zora se transformaron en los orni, una raza que tiene picos como los pájaros y a la que le crecen alas con la escama que les da el dragón Valú.

Curiosamente, la apariencia de los goron no ha cambiado, pero ya no viven en una aldea, sino que vagan por el océano.

*La tribu Goron*

*La tribu Kolog*

*El líder de la tribu Orni y su hijo, Komali*

## La desaparición del viejo reino

Entonces, el rey de Hyrule apareció y tocó la Trifuerza antes que Ganondorf. Con voz alta, el noble proclamó su deseo: «¡Dioses de la Trifuerza! ¡Escuchad mi deseo! ¡Os pido el futuro! ¡Conceded a estos niños un futuro lleno de esperanza! ¡Destruid Hyrule, la tierra del pasado! ¡Iluminad el futuro de estos niños!».

*El rey de Hyrule pone su mano sobre la Trifuerza*

## El fin de Ganondorf

¿Valió la pena pedirle un futuro a la Trifuerza cuando el precio a pagar era la desaparición de Hyrule? Ganondorf atacó a Link y a Zelda, a quienes se les había confiado ese futuro. La batalla decisiva en la tierra de Hyrule siguió su curso.

Ganondorf fue derrotado por las flechas de luz de la princesa Zelda y los ataques de Link con la Espada Maestra. El villano se convirtió en piedra y su cuerpo quedaría sumergido por toda la eternidad.

Mientras Hyrule desaparecía, el rey devolvió a Link y a Zelda a la superficie del mar. Zelda le dijo al rey que juntos podrían encontrar una nueva tierra donde asentarse, y Link intentó alcanzarle con la mano para salvarle, pero el noble decidió desaparecer junto al reino.

*El enfrentamiento con Ganondorf*

### El anhelo de Ganondorf

Ganondorf describía el hundimiento de Hyrule en el océano como una «destrucción de los dioses», y se obsesionó con su resurgir. El ladrón nació y creció en una tierra desértica donde el viento no portaba más que muerte, así pues confesó: «El viento que acariciaba las colinas de Hyrule era suave y amable. Quizá ese viento... es lo que yo anhelaba». El viento que sintió en sus últimos instantes... ¿sería el del desierto o el de Hyrule?

*El enfrentamiento con Ganondorf (del teatro de imágenes de Nico)*

### El rey y el reino de Hyrule

Recordando el reino de antaño, el rey de Hyrule se lamentó por el pasado. Sin embargo, la idea de revivir su tierra le hizo pensar que le hacía igual que Ganondorf, así que decidió hacerla desaparecer. El rey les pidió perdón a Link y a Zelda y les dejó con estas palabras: «He lanzado las semillas al viento...».

*La leyenda de Hyrule*

***Así pues, el ciclo de batalla por Hyrule y la Trifuerza llegó a su fin.***

# El inicio de la era de la exploración

## Link y los piratas de Tetra se hacen a la mar

Hyrule desapareció bajo el océano y la princesa Zelda, de nuevo con su apariencia de la pirata Tetra, recibió la bienvenida de su tripulación. Los habitantes de Isla Initia despidieron a Link y a los piratas de Tetra y les vieron partir en busca de una nueva tierra.

*Tetra y los piratas (del teatro de imágenes de Nico)*

## El espeluznante barco fantasma que apareció en las aguas del Rey del Mar

Unos meses después de que se hicieran a la mar, los piratas de Tetra entraron en las aguas del Rey del Mar, donde se rumoreaba que aparecía un barco fantasma. Esas aguas estaban bajo la supervisión del gran espíritu conocido como el Rey del Mar, pero parece que últimamente desaparecían algunos barcos.

El barco fantasma apareció ante ellos y Tetra lo abordó para descubrir la verdad, pero terminó siendo secuestrada. Aunque Link intentó salvarla, cayó a las profundidades marinas.

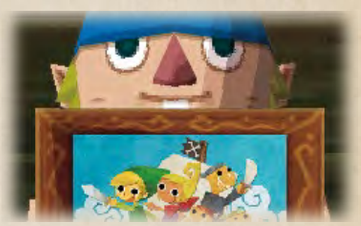
El oleaje le llevó hasta la playa de Isla Mercay. Siguiendo el consejo de un anciano llamado Siwan, Link se puso en marcha para encontrar pistas sobre el barco fantasma.

*Siwan*

*Tetra*

### • El teatro de imágenes del pirata Nico

Nico, uno de los miembros de la tripulación de Tetra, usaba dibujos para contarles a los demás la historia de las aventuras de Link y sus amigos.



*Teatro de imágenes de Nico*

### • El barco fantasma

Un barco cubierto por una espesa niebla. Es la base del espectro supremo, Bellum, que navega por las aguas del Rey del Mar. Roba la fuerza vital de aquellos que se acercan a él.

*El Barco Fantasma*

## La tragedia del mundo del Rey del Mar

Como las aguas controladas por el Rey del Mar eran ricas en fuerza vital, una excelente fuente de poder, el espectro supremo Bellum lo atacó para absorber esa fuerza. Logró sellar a los espíritus del poder y la sabiduría, pero el espíritu del valor y el Rey del Océano consiguieron escapar a una isla y adoptaron otras identidades.

Éste es un mundo diferente al que viven Tetra y sus amigos, pero aun así se pueden encontrar los emblemas de las tres diosas de Hyrule en el Templo del Rey del Mar. Por tanto, es muy probable que el mundo del Rey del Mar fuera creado por las mismas diosas.

*Bellum ataca (del teatro de imágenes de Nico)*

*Emblema de Farore, olvidado en el Templo del Rey del Mar*

## *Las aventuras en el Linebeck I*

Link se hizo amigo del hada Ciela, la compañera de Siwan, y consiguió la ayuda del capitán Linebeck. Juntos navegaron por el océano a bordo del Linebeck I.

Tras conseguir las pistas que había en el interior del Templo del Rey del Mar, que atravesó poco a poco con la ayuda del «Reloj Espectral», Link salvó a los espíritus del poder, la sabiduría y el valor.

*Link y el capitán Linebeck*

## El Rey del Mar y Bellum, el espectro supremo

Gracias al poder de los tres espíritus, Link consiguió subir a bordo del barco fantasma. Dentro encontró a Tetra, a quien el espectro supremo Bellum había convertido en estatua al robarle la fuerza vital. Siwan apareció entonces para explicarles que era nada menos que el propio Rey del Mar. El anciano reconoció el valor de Link y le pidió que derrotara a Bellum.

*Tetra es convertida en piedra*

### • Templo del Rey del Mar

Un templo creado para adorar al Rey del Mar, que cuida de las aguas marinas. Ha sido invadido por Bellum, y los espectros que éste ha creado eliminan a cualquier intruso en su interior.

*Espectro*

### • Reloj Espectral

Tiene el poder de manipular el tiempo. Es un objeto imprescindible para avanzar dentro del Templo del Rey del Mar.

*El Reloj Espectral*

### • Espíritus del poder, la sabiduría y el valor

Su aspecto es de pequeñas hadas, pero poseen poderes especiales como detectar el mal. La verdadera identidad del hada Ciela es la del espíritu del valor.

*Los espíritus*

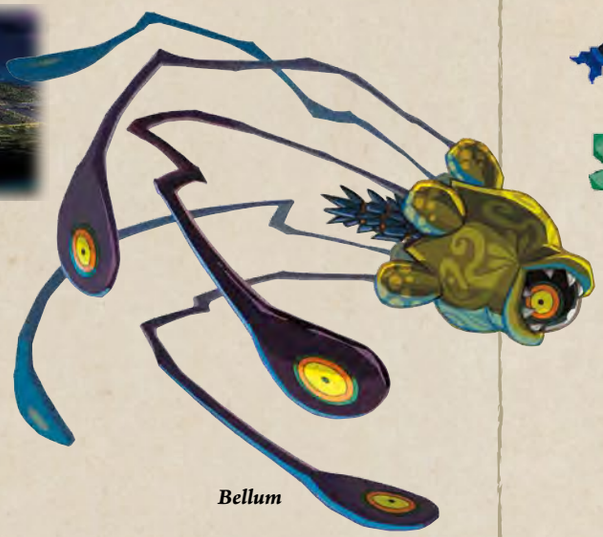
## El mundo del Rey del Mar

Es un vasto océano dividido en cuatro zonas. No hay ninguna porción de tierra lo bastante grande como para ser considerada un continente, así que el mar es el principal elemento de este mundo.

## La batalla decisiva contra Bellum, el espectro supremo

Link obtuvo la Espada del Más Allá, la única arma capaz de derrotar a Bellum, y se adentró hasta la planta más profunda del Templo del Rey del Mar. Allí derrotó a Bellum y devolvió a Tetra a la normalidad.

Aunque Bellum atacó de nuevo, Link consiguió escapar por un pelo gracias a las valerosas acciones del capitán Linebeck. En este enfrentamiento decisivo, Link y sus amigos consiguieron salir victoriosos.



*Bellum*

### • Espada del Más Allá

Una espada sagrada forjada con los tres metales puros que fueron guardados en distintas regiones, junto al poder del Reloj Espectral añadido por Siwan.

*La Espada del Más Allá*

*Los tres metales puros*

## Escapando del mundo del Rey del Mar

Siwan volvió a su forma original y el mundo del Rey del Mar recobró su estado de paz. Link y Tetra se despidieron del él y los espíritus volvieron a su mundo. Aunque la aventura en este mundo había durado varios días, en realidad sólo habían pasado 10 minutos desde que abandonaron el barco de Tetra.

Los piratas se recuperaron de la conmoción causada por el barco fantasma y partieron de nuevo en busca de una nueva tierra.

*El Rey del Mar recupera su verdadera forma*

### • La existencia del capitán Linebeck

Como la gente a la que conoció Link en el mundo del Rey del Mar existe en un plano distinto, no puede verlos en su mundo. Sin embargo, cuando Link regresó a su dimensión, vio el Linebeck I navegando cerca del barco pirata.

*Capitán Linebeck*

## Los habitantes del mundo del Rey del Mar

Aparte de los humanos, se pueden encontrar goron, que tienen el mismo aspecto que en Hyrule; niveositas, que viven en la Isla Nevada; y otras razas que viven en el mundo del Rey del Mar.

También existe una isla con ruinas del antiguo Reino Cobble, donde descansan los fantasmas del rey y sus caballeros.

*La tribu Niveosita*

*La tribu Goron*

# La nueva historia del renacimiento de Hyrule

## El descubrimiento de un continente y el restablecimiento del reino de Hyrule

Durante el largo periplo de los piratas de Tetra, la tripulación encontró un nuevo continente. Allí se alzaba una gran torre conocida como la Torre de los Dioses, en medio de una extensión de vías sagradas.

Tetra fundó un nuevo reino de Hyrule en esta tierra, donde tiempo más tarde se escribiría una nueva historia.

*El Tren Espiritual corre sobre las Vías Sagradas*

## El crecimiento del reino de Hyrule

Los trenes que corrían por las vías sagradas se convirtieron en la red de transporte nacional. En el castillo, la imagen de Tetra decoraba las vidrieras y se decidió que los soldados llevarían uniforme verde como las ropas del Héroe de los Vientos.

*Vitral que representa a Tetra*

## La desaparición de las vías

Pasó un siglo desde la fundación de la nueva Hyrule. De repente, las vías de tren empezaron a desaparecer en todas las regiones del continente.

La princesa Zelda de esta era le ofreció un uniforme de caballero a un ingeniero llamado Link y juntos abandonaron el castillo para investigar la Torre de los Dioses.

*Los ingenieros Link y Bigboy*

### • La Torre de los Dioses

Hace mucho tiempo encerraba a un rey demoníaco. Las vías cubrían el mundo manteniendo el sello y conectando la torre con los templos de cada región. La torre y los cuatro templos están ocupados por un sabio trenebundo enviado de los cielos.

*La Torre de los Dioses y el Rey Demonio (del teatro de imágenes del abuelo Nico)*

### • La princesa Zelda

Esta Zelda es la nieta de Tetra.

*Princesa Zelda*

### • Bigboy

El ingeniero de Aldea Nostra es descendiente de Gonzo, uno de los miembros de la tripulación de piratas de Tetra. Sirvió como caballero real y su pericia con la espada era casi legendaria. Sin embargo, quedó gravemente herido en su combate contra Táligo.

## El teatro de imágenes del cuentacuentos Nico

Nico llegó al nuevo mundo como parte de la tripulación de Tetra unos cien años atrás, pero sigue vivito y coleando. Muchos le llaman «el abuelo Nico», y vive con un chico llamado Link que es idéntico al Héroe de los Vientos.

Las aventuras del Héroe de los Vientos se han convertido en leyendas que ahora se cuentan en el teatro de imágenes del abuelo Nico.

*La gente y la Torre de los Dioses (del teatro de imágenes del abuelo Nico)*

## La princesa Zelda se convierte en espíritu

De camino a la Torre de los Dioses, el ministro Makivelo muestra sus verdaderas intenciones. Su objetivo era revivir a Mallard, el Maligno, que estaba sellado en la Torre de los Dioses, y el único elemento que necesitaba era el cuerpo de la princesa Zelda.

Su ayudante Táligo le ayudó a llegar hasta ella, pero el espíritu de la princesa se separó de su cuerpo. Convertida en un espectro, Zelda acompañó a Link hasta la Torre de los Dioses para pedirle ayuda a la sabia Radiel.

*Táligo*

*Ministro Makivelo*

*Espíritu de la Princesa Zelda*

### • Táligo

Antiguo aprendiz de Radiel, entrenó para que los espíritus benignos reconocieran su valía. Al fallar en su empresa, decidió revivir al Maligno con la esperanza de que le concediera el deseo de ser más poderoso que los propios espíritus. Ayudó a Makivelo para derrotar a Link y conseguir el cuerpo de Zelda.

### • Radiel

En la antigüedad, esta sabia de la familia trenebunda fue enviada a la tierra por los espíritus del bien. Protege la Torre de los Dioses y fue amiga de la pirata Tetra.

*Radiel*

## El incidente en la Torre de los Dioses

La Torre de los Dioses perdió su barrera, las vías sagradas empezaron a desaparecer, y los monstruos no tardaron en infestar la torre y controlar a los espectros guardianes.

La princesa Zelda poseyó a uno de los espectros y trabajó con Link codo con codo para ascender por la construcción. Sin embargo, para llegar hasta el espíritu durmiente del maligno en la planta más elevada, Link y Zelda tenían que reactivar las barreras de los cuatro templos.

*Link y el Espectro de Zelda*

## La nueva tierra de Hyrule

El castillo de Hyrule y la Torre de los Dioses se hallan en el centro del continente, mientras que el resto del territorio está dividido en varias zonas: la Región de los Bosques, la Región de las Nieves, la Región de los Mares, la Región del Fuego y la Región de las Arenas.

Linebeck, la persona que una vez ayudó a Tetra, también se asentó en esta isla. Su tumba se puede hallar cerca de la casa de su nieto Lineback.

*Lineback*

## La reactivación de la barrera

Link partió con el Tren de los Dioses para recorrer el continente. La princesa Zelda le confió a Link la Flauta Terrenal para usar el poder de los sabios en cada región y reactivar las barreras de los templos.

Cuando llegaron a lo alto de la torre, Mallard ya había revivido. Link tuvo que adentrarse en el Mundo de las Tinieblas para recuperar el cuerpo de Zelda.

*Gage, el sabio del bosque, y Link*

## La derrota de Mallard

Al final de la batalla, la princesa logró recuperar su cuerpo. La combinación del misterioso poder de Zelda y el valor de Link provocaron la derrota definitiva de Makivelo y de Mallard.

La amenaza del Maligno había desaparecido, y ahora que Radiel y el resto de trenebundos ya no tenían que cuidar de los humanos, decidieron volver a los cielos. A partir de entonces, la princesa y Link recibieron la misión de proteger el mundo, y el reino de Hyrule creció a pasos agigantados.

*La derrota de Mallard*

*La tribu Trenebunda regresa a los cielos*

*El regreso triunfal de la Princesa Zelda*

### • Flauta Terrenal

Una misteriosa flauta que se ha ido traspasando durante generaciones entre las princesas del reino. Radiel se la dio a Tetra con la condición de que la usara sólo «para proteger el reino».

*La Flauta Terrenal*

### • Mundo de las Tinieblas

Este mundo oscuro es el hogar del demoníaco villano. Al final de la aventura, Makivelo y Mallard usaron el Tren Diabólico para entrar en este mundo, donde se desarrolló la batalla final.

*El Tren Diabólico*

### • Mallard

El Maligno, sellado en la Torre de los Dioses por los espíritus del bien. Tras fallar en su intento de obtener el poder del cuerpo de Zelda, terminó poseyendo a Makivelo, pero fue derrotado por Link.

*El espíritu de Mallard*

## *Cuando el viejo reino fue destruido, Hyrule recorrió un nuevo camino en el mundo llevado por el viento.*

**Ahora que sólo quedan unos pocos vestigios del linaje de las diosas, ¿qué le ocurrirá a la nueva generación? En el furuto tendrá lugar una nueva historia.**

# ALTO! Este es el final de la sección manga!

Este cómic está organizado en formato de lectura de derecha a izquierda para mantener la orientación visual de la obra tal como se dibujó originalmente y se publicó en Japón. Si nunca antes has leído comics de esta manera, echa un vistazo al diagrama a continuación para tener una idea de cómo hacerlo. Debes comenzar en la esquina superior derecha y leer cada globo y panel de palabras moviéndote de derecha a izquierda. Puede tomar un poco tiempo para acostumbrarse, pero lo entenderás muy rápido. ¡Que te diviertas! (Y si este es el millonésimo manga que has leído de esta manera, ¡no importa!)

AUNQUE HEMOS
ESTADO SEPARADOS
POR EL TIEMPO
Y LA DISTANCIA, MI
ESPIRITU
SIEMPRE ESTARA
A TU LADO.

SE ESCRIBIRA UNA
HISTORIA LA CUAL
TEJE EL DESTINO Y
LA ETERNIDAD.

YO TE GUIE...
EN EL CORAZON
DE UN JOVEN MUCHACHO,
TAN LIMPIO
COMO UN PERGAMINO
FRESCO,

Special Thanks
NHEIRA／木住野

FIN

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

LINK

¡LINK!

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

¿¡QUÉ HAS HECHO CON LOS TRIÁNGULOS DORADOS?!

A UN LUGAR SAGRADO QUE NUNCA SERÁ VIOLADO POR LOS DEMONIOS

HAN IDO A UN LUGAR AL QUE NUNCA LLEGARÁS

¡MALDITA SEAS, DIOSA!

¿¡ESTOS DESCANSAN EN MANOS DE SERES HUMANOS!?

¡PROTEGIDO POR MI FIEL PUEBLO!

¡SERÁ ENTONCES CUANDO LOS DEMONIOS SE VUELVAN DUEÑOS DE ÉSTE MUNDO!

NO CREO QUE ESTO TERMINE AQUÍ

¡VIVIRÁS PARA VER LA CAÍDA DE LA OMNIPOTENCIA EN NUESTRAS MANOS!

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

AH...

YA NO DUELE MÁS

NEBURI... LO SIENTO, NO PUDE CUMPLIR MI PROMESA

PERO ESPERO QUE DE ALGUNA MANERA SE PUEDA CUMPLIR MI ÚLTIMO DESEO.

¡MALDICIÓN!

NO PUEDO MOVERME. SIENTO COMO SI DEBIERA QUEDARME EN EL SUELO

PERO MI CUERPO ES FUERTE

MI ESPÍ-RITU

SIEMPRE

ESTARÁ...

...
CONTIGO
...

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

LA LECCIÓN AQUÍ ES QUE TENEMOS QUE SER FIELES A SUS ENSEÑANZAS.

TAL ES LA MISERICORDIA DE LA DIOSA

¡LINK!

BOSTEZO

UN AVE CARMESÍ

¡LLEGANDO DE ESTA MANERA!

¿¡E-

EH?!

¿PORQUÉ? ME PREGUNTO.

NO ES QUE YO SEA ABURRIDIZO, PERO...

ME HE DADO CUENTA QUE DESDE INCLUSO PEQUEÑO, YO SIEMPRE ESTOY MIRANDO HACIA EL CIELO

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

ME ASEGURARÉ DE QUE TU ESPÍRITU AFABLE Y HEROICO, VIVA PARA SIEMPRE.

CUANDO A LA TIERRA DE HYRULE SE LE APROXIMEN NUEVOS PELIGROS

RENACEREMOS JUNTOS

Y EN CUANTO A MI, VOY A DESECHAR EL NOMBRE DE "DIOSA". LA PRÓXIMA VEZ QUE NOS VEAMOS ME GUSTARÍA ESTAR FRENTE A USTEDES COMO UN HUMANO SIMPLE.

MILES DE ANOS MAS TARDE...

UN DIA ...

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

VA A SER SU AMO PARA TODA LA ETERNIDAD.

LA ESPADA MAESTRA DESPERTÓ,

TEMPLADA POR SU ESPÍRITU

SU ENCARCE-LAMIENTO FUE LA VOLUNTAD DEL CIELO... ALGO PARA HACERLE MÁS FUERTE.

COMO UNA ESPADA, GOLPEADA Y TEMPLADA PARA QUE NO SE ROMPIESE.

ERA NECESARIO QUE TE CONVIRTIERAS EN ALGUIEN QUE PUDIERA DOMINAR LA MASTER SWORD.

ESO SE DEBE A QUE, COMO YO,

TU AMAS LAS TIERRAS DE HYLIA

Y A TODOS LOS DE SU PUEBLO.

MIRÁDOTE,

HE LLEGADO A CONOCER EL DOLOR QUE DESGARRA TU CUERPO.

PERO, DEBIDO A ESTO, TU VIDA SIEMPRE HA SIDO AMARGA.

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

REZO CON TODO MI CORAZÓN POR VUESTRA FELICIDAD.

ID Y PROSPERAD, CAMARADAS

YO REALMENTE QUERÍA TOMAR VUELO CON USTEDES

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

LA MASTER SWORD SE HA CONVERTIDO EN UN PILAR ENTRE LA TIERRA Y EL CIELO

¿QUÉ ESTÁS HACIENDO? ¡DATE PRISA!

¡LINK! ¡VE HACIA LA LUZ, POR FAVOR!

EL NEBURI LES GUÍA A...

LOS CIELOS...

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

HERMOSA TIERRA DE HYLIA

¡PERDURA POR TODA LA ETERNIDAD!

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

¡VAMOS A LOS CIELOS!

¡REUNIOS EN EL CASTILLO!

¡AHORA!

¡LINK!

SI TE DETIENES, ¡TE QUEDARÁS ATRÁS! ¡DAOS PRISA!

¡TOMAD LA ESPADA!

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

VIVID, Y PASAD MI LEGADO A SUS HIJOS. A LOS LÍMITES MÁS ALTOS DE LOS CIELOS. MÁS ALLÁ DEL MAR DE NUBES, DONDE LAS GARRAS DE DEMONIOS NO LES ALCANCEN

MI REINO... MIS QUERIDOS HYLIANS MIS SERES HUMANOS...

EL LEGADO DE LOS DIOSES, DE LAS MANOS DE LOS IMPÍOS!

¡PROTEGED LA TRIFUERZA,

CON UN SOLO MOVIMIENTO DE SU ESPADA, LA DIOSA HYLIA LEVANTO LA TIERRA

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

NEBURI, ¿DIRIGES A MI PUEBLO A LOS CIELOS?

DEBO PEDIR TU DIRECCIÓN.

CON TAL DE QUE CONTINUES VOLANDO CONMIGO.

SI.

¡ES UNA PROME-SA!

EN AQUEL MOMENTO, TRES DRAGONES VOLARON ALREDEDOR DEL PAR, COMO SI OFRECIERAN SU BENDICION.

¿¡ESTA MARCA!?

EL LEGADO DE LOS DIOSES HABITA DENTRO DE LA MASTER SWORD.

OH, HÉROE. ¡OFRECE TU ESPADA A LA DIOSA!

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

¡¿EL NEBU-RI?!

EL...

VENGA, MONTA EN MI ESPALDA.

HE MANTENIDO UNA ATENTA VISTA SOBRE TU LUCHA.

¿QUIERE DECIR QUE ME ACEPTÁS COMO TU JINETE?

¡LUCHEMOS JUNTOS POR TODA LA ETERNIDAD!

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

¡PERO ANTES, TE DERROTARÉ!

NO IMPORTA SI ES QUE VIVO O MUERO.

SI TIRAS TU ARMADURA Y TE ARRODILAS FRENTE A MI, PODRÍAS SERVIR A LOS PIES DE MI MESA.

¿O PREFIERES QUE TE DESGARREN ESTAS GARRAS?

¡LLORA! ¡GRITA!

¡DA LA VUELTA Y HUYE!

¿¡QUÉ PASA, COBARDE!? ¡NO ERES NADA SIN TUS DIOSES!

¡GUSANO ESTÚPIDO!

MI PUEBLO...

EL AIRE DE LAS MONTAÑAS,

LOS HERMOSOS ARROYOS...

QUE CRUEL... ...ESTO SERÁ LO ÚLTIMO QUE VERÉ...

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

¡SUS ORACIONES NO VENCERÁN A LOS DEMONIOS!

¡CRIATURAS DE LA TIERRA! ¡SIERVOS DE HYLIA!

LOS HUMANOS ESTÁN LIBRANDO UNA FEROZ BATALLA,

¡VAMOS A ACUDIR A SU AYUDA!

La heroica batalla entre el ejercito de demonios y el Ejercito de la Diosa Fue librada durante 7 Dias y 7 Noches.

Un gran Numero de seres humano fueron asesinados.

Sin embargo, los Ciudadanos de aquellas tierras continuaron luchando, mostrando una determinacion inquebrantable

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

UN ASALTO DE DESEO PERVERSO, MANCHO LA TIERRA DE UN COLOR OBSIDIANA.

LAS MONTANAS, LAS LLANURAS, Y TODO LO QUE FLUIA PURO EN LAS TIERRAS FUE ARRASADO SIN PIEDAD POR EL FUEGO.

¡ES EL FIN DEL MUNDO!, ¿LA DIOSA REALMENTE NOS ABANDONÓ?

¡OH!

¡SÉ QUE ALGUIEN VENDRÁ A AYUDARNOS!

¡LOS DIOSES NO NOS ABANDONARÁN EN TIEMPOS EN QUE LES NECESITAMOS!

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

GOLPEANDOSE EN FORMA NUEVAMENTE.

VOLVIO A NACER DESDE LAS PROFUNDIDADES DE LA AGONIA.

LA ESPADA MAESTRA FUE ROTA EN MANOS DEL HEROE. FUNDIENDOSE EN ABRAZADORAS LLAMAS.

¡CON LA DIOSA, PODREMOS VOLAR A LOS CIELOS!

¡AVIVAD EL FUEGO!

MIENTRAS TANTO,

LA DIOSA DESESPERADAMENTE INTENTABA DETENER A UN MAL INVISIBLE.

...UNA VEZ...
...CONSIGA EL...
...LEGADO DE...
...LOS DIOSES...

...AHORA...
...PODRÉ...
GOBERNAR TODO....

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

¿TOMARÁS VENGANZA SOBRE LA TIERRA QUE TE DESPRECIÓ Y TE MANTUVO CAUTIVO?

¿O LA SALVARÁS DE SU DESTINO?

LINK.

LA ESPADA JUZGARÁ SI ES QUE ERES IMPURO O NO.

CUANDO LES CONVIENE,

ME UTILIZAN

AMBOS BUSCAN RESPUESTAS DE MI PARTE.

DIOSES, HUMANOS...

PERO, NO HAY NI QUE DECIRLO,

¡YO SIEMPRE ESTARÉ CON MIS AMIGOS!

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

EL MÁS VALIENTE Y HONORABLE HOMBRE EN LA SUPERFICIE.

ÉSTA ES LA ESPADA MAESTRA. TIENE UNA HOJA CAPÁZ DE ERRADICAR EL MAL.

CONTIENE ADEMÁS EL PODER PARA DESGARRAR LA TIERRA, Y DE LA MISMA MANERA HACE DE PILAR PARA QUE SE SOSTENGA EN EL CIELO.

DIOSA, FUÍ ENCARCELADO POR MUCHOS AÑOS. SOY IMPURO.

NO PUEDO PONER MIS MANOS SOBRE UNA HOJA SANTA.

SIN EMBARGO, HA SIDA CREADA POR LOS DIOSES, Y DESTINADA A SOLO SER USADA EN SUS MANOS.

A PESAR DE ESTO, DEBO ADMITIR A UN HUMANO QUE LA EMPUÑE Y DE ESTA MANERA ESTE PUEDA EJERCER MI PODER SOBRE EL MUNDO DE LA SUPERFICIE.

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

EL TEMIBLE REY DEMONIO PRONTO DESTRUIRÁ LA SUPERFICIE DEL MUNDO CON EL FUEGO DE SU DESRUCCIÓN

NO PUEDO PERMITIR QUE MI REINO Y MI GENTE SEAN DESTRUIDOS DE ESA MANERA.

¡SI ES ASÍ, ENTONCES PROBAD ANTE MI LO QUE VALES!

EL NEBURI ESTÁ BUSCANDO A SU JINETE.

MI GENTE, HAY UN LUGAR PARA USTEDES EN EL CIELO.

Y EL NEBURI YA HA TOMADO VUELO.

NO SOMOS AVES.

¿¡EL CIELO!?

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

¡MI VERDADERO JINETE!

¡EL QUE PUEDA DERROTAR AL REY DEMONIO!

¡NOSOTROS DERROTAREMOS AL REY DEMONIO!

¡SI ESTAIS BUSCANDO A ALGUIEN QUE LUCHE A VUESTRO LADO, LOS HABEIS ENCONTRADO!

¡¿"SERES SIN VALOR"?!

¡HAY PERSONAS ENTRE NOSOTROS QUE CUENTAN CON UN GRAN VALOR!

AHÁ, ¿Y TÚ ERES?

SOY LINK, UN CABALLERO DE HYLIA.

A LOS OJOS DE LOS DIOSES, LOS HUMANOS PUEDEN PARECER INFERIORES, PERO...

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

YO SOY LA DIOSA BLANCA, HYLIA.

¡HAY ALGUIEN MONTADO!

¡ESPERAD! ¡NO DISPAREIS!

ÉSTE ES UN NEBURI, UN AVE DE LOS DIOSES.

¡ES LA DIOSA QUE CUIDA LAS TIERRAS DE HYLIA!

¿¡UNA DIOSA!?

HMPH, ESTOS INÚTILES HYLIANS

SIN DUDA EL QUE BUSCA, NO SE PUEDE ENCONTRAR EN ÉSTE REINO.

¡NI SIQUIERA SABEN LA DIFERENCIA ENTRE UN MONSTRUO Y UN SER DIVINO! LOS HUMANOS SON SERES SIN NINGÚN VALOR.

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

¡LUCHEMOS JUNTOS, HIJOS DE HYLIA!

¡FUEGO A DISCRECIÓN!

¡ES UN MONSTRUO! ¡UN MONSTRUO VIENE A ATACARNOS!

¡ESTÁ VINIENDO HACIA AQUÍ!

¿UN PÁJARO?

¡EH!, ¿QUÉ ES ESO DE AHÍ?

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

# ATTACK

VOY A LUCHAR SIEMPRE PARA DEFENDERTE.

SI TU ME NECESITAS

AH, MI QUERIDA HYLIA, AUNQUE LOS CORAZONES DE LAS PERSONAS CAMBIEN, LA PUREZA, EL ORGULLO Y LA BELLEZA DE ESTAS TIERRAS NUNCA CAMBIARÁN.

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

REALMENTE PENSABA QUE AHORA..

PODRÍA IR Y DESCANSAR TRANQUILO

¡PERO SI DESPIERTAS AL LEÓN,

ÉL MOSTRARÁ LOS COLMILLOS!

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

HA PASADO TIEMPO. MI ESPADA ESTÁ ROTA, NI SIQUIERA PUEDO CORRER MÁS.

¿Y AHORA ME DICES QUE DEBO PELEAR?

FUISTE TÚ EL QUE DIJO QUE NO HABÍA NECESIDAD DE UN HÉROE PODEROSO.

EL EJÉRCITO DEMONIO ESTARÁ PRONTO SOBRE NOSOTROS.

POR FAVOR, SALGAMOS AL SOL..

EL HOMBRE QUE TE ENGAÑÓ, LORD DAGIANIS, HA SIDO ASESINADO POR EL REY DE LOS DEMONIOS.

TENGO EL HONOR DE PRESENTAR ANTE USTED ESTA HOJA.

HÉROE LINK

AQUÍ ESTÁ TU ESPADA

ORVILLE SE HA DEDICADO A CUIDARLA POR LOS ÚLTIMOS 4 AÑOS

ÉSE PEQUEÑO MAL ENTENDIDO ESTÁ ACLARADO.

AHORA TODO EL MUNDO QUE TU PREMONICIÓN DE PELIGRO ERA ACERTADA.

¡SOLO TÚ PUEDES REPELER AL REY DEMONIO Y PROTEGER EL REINO DE HYLIA!

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

LINK

LINK
EL
HÉROE

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

DEBE SER AGRADABLE EL PODER VOLAR

CADA VEZ QUE LO DESEES.

CUANDO MIRO ESAS AVES...

ME PREGUNTO PORQUE ME SIENTO ASÍ

ESTOY SEGURO DE QUE YO NO SERÍA CAPAZ DE HACER ESO.

UN POCO NOSTÁLGICO

Y TRISTE

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

# ゼルダの伝説 スカイウォードソード
# THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

¡YAHOO!

¡WEEH!

¡LINK!

¡MIRA ALLÍ!

¡OH!

UN PÁJARO CARMESÍ

¡ESO DE ALLÁ ARRIBA, ES UN NEBURI!

NOTAS:
- ÉSTE MANGA SE BASA EN EL JUEGO, THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD.
- ÉSTE MANGA CONTIENE DATOS IMPORTANTES SOBRE EL JUEGO.

※この作品は、ゲームソフト『ゼルダの伝説　スカイウォードソード』を基に構成したものです。
※コミックの内容はゲーム本編の重要な要素を含んでいます。

scanned by Tawny for historyofhyrule.com

LA LEYENDA HA NACIDO!!
Un exclusivo cómic de Zelda por el 25º aniversario de The Legend of Zelda
BONO ESPECIAL DE 32 PAGINAS!!
Manga by
AKIRA HIMEKAWA
THE LEGEND OF ZELDA
Skyward Sword
© 2011 Nintendo

# Mensaje de AKIRA HIMEKAWA

¡FELICIDADES POR EL 25° ANIVERSARIO DE THE LEGEND OF ZELDA!
Y FELICIDADES DE NUEVO POR LA TAN ESPERADA SALIDA DE SKYWARD SWORD, LA ULTIMA ENTREGA DE LA SAGA QUE HA SALIDO HASTA AHORA.
HEMOS ESTADO TRABAJANDO EN LA ADAPTACIÓN A COMIC DESDE 1999, Y DESDE ENTONCES, HEMOS SIDO CAPACES DE SACAR VOLÚMENES QUE HAN SIDO CASI TAN BIEN RECIBIDOS COMO LOS MISMOS JUEGOS. EN EL PASADO 2010, LOS LECTORES ALEMANES NOS ELIGIERON PARA RECIBIR UN PREMIO POR LOS MANGAS, ¡MUCHAS GRACIAS!. YA HAN PASADO ALREDEDOR DE 12 AÑOS DESDE LA ÚLTIMA VEZ QUE DIBUJÉ A LINK ADULTO EN FORMA DE MANGA.
HEMOS ARRUINADO NUESTROS CEREBROS AUN MAS DE LO HABITUAL PARA TRAER UN MANGA QUE FUESE DIGNO DEL ANIVERSARIO 25 DE ZELDA, Y TENDRÍA QUE TRAER UN LAZO MUY FUERTE EN CUANTO AL SKYWARD SWORD, QUE SE PUDIESE MOSTRAR EN 32 PÁGINAS. SIN EMBARGO, CREEMOS QUE PODEMOS DECIR QUE HEMOS CONSEGUIDO SACAR ALGO DIGNO PARA ZELDA AL FINAL.
DESDE QUE NINTENDO COMENZÓ A SACAR JUEGOS DE VIDEO, HAN SIDO RESPONSABLES DE UNA GRAN VARIEDAD DE GRANDES LANZAMIENTOS, Y HAN CREADO UN MONTÓN DE PERSONAS AFICIONADAS A LOS VIDEOJUEGOS, PERO CREEMOS QUE LA FRANQUICIA DE ZELDA EN PARTICULAR TIENE A LOS JUGADORES MAS APASIONADOS DEL MUNDO.
CUANDO DIBUJAMOS ESTE MANGA DE ZELDA, LO DIBUJAMOS PARA AQUELLAS PERSONAS QUE AMAN EL JUEGO.
¡ESPEREMOS QUE OS GUSTE!

## AKIRA HIMEKAWA PERFIL:

ESTE ES EL NOMBRE DE LA DOBLE PLUMA DE ESTAS AUTORAS MUJERES A. HONDA Y S. NAGANO [AUTORRETRATOS A LA DERECHA]. HICIERON SU DEBUT EN 1991 EN LA REVISTA WEEKLY SHONEN SUNDAY. EN 1999 LANZARON THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME EN SHOGAKU GONENSEI Y SHOGAKU ROKUNENSEI.
10 VOLÚMENES DE SU MANGA DE THE LEGEND OF ZELDA, HAN SIDO PUBLICADAS POR SHOGAKUKAN.

てんとう虫コミックス
『ゼルダの伝説』
シリーズ
発売中